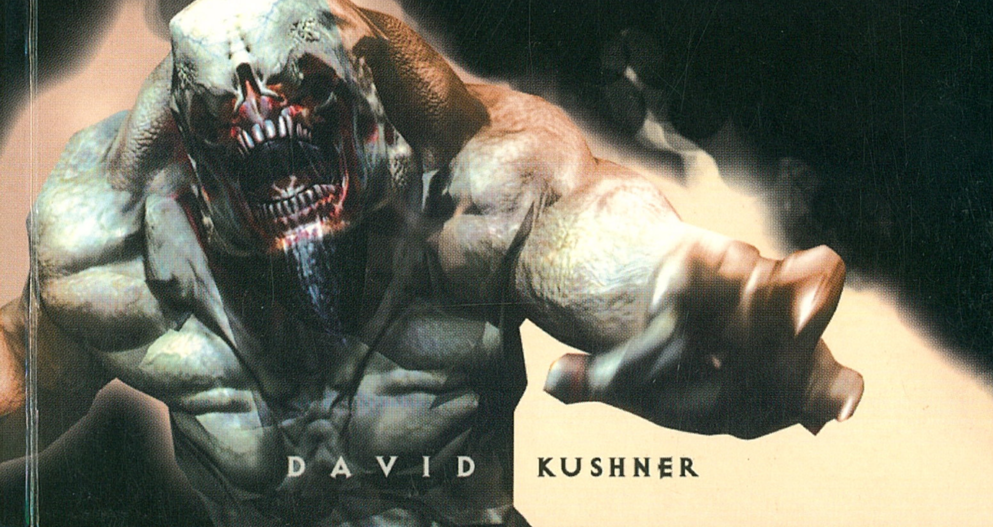
PC GURU melléklet

A DOOM

HOGYAN VÁLTOZTATTA MEG
JOHN CARMACK ÉS JOHN ROMERO A VILÁGOT

LEGENDÁJA

A KEZDET



DAVID KUSHNER

MASTERS OF DOOM

MASTERS OF DOOM

© 2004 VogelBurda Communication Kft., 1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.
Felelős kiadó: Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
Szerkesztők: Hanula Zsolt, Bényi László
Tervezőszerkesztő: Dacher Richárd
Címlapterv: Kristóf Gábor
Eredeti cím: Masters of Doom
Fordította: A Random House engedélyével Szalay Gergő
Korrektor: Rábel Katalin
Copyright © 2003 by David Kushner

Minden jog fenntartva.
Jelen könyvet, illetve annak részleteit tilos reprodukálni, adatrendszerben tárolni, bármely formában vagy eszközzel – elektronikus, fényképészeti úton vagy más módon – a kiadó engedélye nélkül közölni.

A kötetet készítette:
Levilágítás: Austral
Nyomtatta és kötötte: Kaposvári Nyomda Kft. – 241301
Felelős vezető: Pogány Zoltán igazgató

Tartalom

Bevezetés: **A Két John** 7
Első fejezet: **A Rocksztár** 9
Második fejezet: **A Rakétamérnök** 20
Harmadik fejezet: **Dangerous Dave minden szerzői jogot megsért** 29
Negyedik fejezet: **Pizzapénz** 46
Ötödik fejezet: **Jobb, mint a való élet** 62
Hatodik fejezet: **Zöld és dühös** 71
Hetedik fejezet: **Spear of Destiny** 83
Nyolcadik fejezet: **Démonidézés** 97
Kilencedik fejezet: **A legkirályabb játék** 109

Bevezetés

A KÉT JOHN

Két játék létezett. Az egyiket az életben játszották, a másikat játszva élték. Alapvetően már a két szó sem fér meg egymással, ahogy a két John sem. Egy áprilisi délutánon történt 2000-ben, Dallas belvárosának legmélyén. Az összejövetel oka egy százezer dollár összdíjazású bajnokság volt a Quake 3 Arena nevű számítógépes játékban. A versenyt a számítógépes rendezvények legnagyobb lebonyolítójává vált Cyberatléták Profi Ligájának szervezésében rendezték meg, és HSG-alapú (Hozd a Saját Géped) összejövetel volt. Több száz számítógépet kötöttek össze hetvenkét órányi megállás nélküli játékra a Hyatt dallasi felhőkarcolójának alagsorában. Az érdeklődők hatalmas kivetítőn folyamatosan nyomon követhették az éppen zajló izgalmasabb mecscseket és az ide-oda szálló rakétákat. Szivart rágcsáló tengerészgyalogosok, hatalmas mellbőségű női harcosok és elmebeteg, vértől mocskos bohócok irtották egymást rakétavetőkkel és plazmafegyverekkel. A cél egyszerű volt: a legtöbbet gyilkoló játékos győz!

A versenyen résztvevő hardcore játékosokat a távolság sem riaszthatta el. Több mint ezren jöttek el autóval Floridából, vagy még távolabbról monitorjaikkal, billentyűzeteikkel és egereikkel felszerelkezve. Addig játszottak, míg végkimerültségükben a billentyűzetre nem rogytak, esetleg az asztal alatt rögtönzött fekvőhelyen aludtak el pizzás dobozzal a fejük alatt. Egy büszke pár otthon készített Quake-es pizsamába öltöztetett csecsemővel jött el, két megszállott fazon pedig a hajukba frissen borotvált karom-szerű Quake emblémával büszkélkedett mindenkinek. Barátnőik az előtérben járkáltak borotvát lóbálva a kezükben bárki számára, akik készek voltak ilyen extrém módon kifejezni a játék iránti rajongásukat.

Az ilyen szintű játékszenvedély nem volt ritka Dallasban, az olyan játékok, mint a Quake, vagy a Doom fővárosában. A paintballhoz hasonló megmérettetés belső nézetből folyt, ezt a stílust e játékok után csak FPS-nek azaz first person shooternek nevezték. Az ilyen típusú játékok ma a legjövedelmezőbbek közé tartoznak a 10,8 milliárd dolláros játékiparban, és jelentősen hozzájárulnak ahhoz, hogy az amerikaiak több pénzt költsenek videojátékokra, mint mozijegyre. Az FPS-ek vezetik a számítástechnika fejlődését a 3D-s grafikus megjelenítés határait tágítva, az internetes játék és az online közösségek kialakításával. Elég szociálpolitikai figyelmet keltettek fel ahhoz, hogy néhány országban betiltsák őket, és hogy őket tegyék felelőssé az 1999-ben a Columbine-egyetemen tör-

tént gyilkos ámokfutásért, melyben nyolc diák lelte halálát. Mindezek eredményeképpen ezek a játékok létrehozták a saját különleges, földalatti közösségüket, a tehetséges és megszállott játékosok valóságos modern Mekkáját. Ebben a sajátos világban egy játékos sem volt tehetségesebb és megszállottabb, mint a Doom és a Quake két szülőatyja, John Carmack és John Romero, vagy ahogy mindenki ismerte őket: a két John.

Az új generáció számára Carmack és Romero testesítette meg a megvalósult amerikai álmot: a maguk erejéből, mindenkitől függetlenül jutottak el a csúcsra: szenvedélyüket üzletté alakították, új művészi formává, valóságos kulturális őrületté. Történetük az ipar legszokatlanabb antihőseivé tette őket mind a játékosok körében, mind a legfontosabb és legjövedelmezőbb cégeket számon tartó, minden évben megjelenő Fortune magazin listáján, minek következtében a videojátékok Lennonjának és McCartneyjának kiáltották ki őket (bár valószínűleg jobban örültek volna neki, ha a Beatles helyett a Metallicát látják bennük). A két John, otthagyva fiatalkoruk szegény otthonait, a játéktörténelem legnagyobb hatású programjait hozták létre, míg ugyanezek a játékok el nem szakították őket egymástól. Most pedig pár perc múlva, több évvel szétválásuk után, újra együtt mutatkoznak rajongóik előtt.

Carmack és Romero is beleegyezett, hogy beszédet tartson hű rajongóiknak legújabb programjaikról: Carmack a Quake III Arenáról, amit az általa alapított id Software-nél készített, Romero pedig a Daikatanáról, a régóta várt, történetalapú fantasy FPS-ről, amit új és világelsőségre törő cégénél, az Ion Stormnál fejlesztett. A két játék megtestesítette az alapvető különbségeket, amik annak idején a két Johnt annyira jó párossá tették, és amik miatt végül kibékíthetetlen riválisokká lettek. Kapcsolatuk megfejthetetlen szociológiai rejtély volt.

A huszonkilenc éves Carmack emberbarát, szerzetesekhez fogható elszántságú programozó volt, aki szabadidejében nagyteljesítményű rakétákat épített és tervezett: játékai és élete rendezett programkódhoz volt hasonló. A harminckét éves Romero ezzel szemben nagyszájú designer volt, akire rosszfiús arculata miatt a játékiparban valóságos rocksztárként tekintettek. Bármit kockára tett volna, beleértve hírnevét is, hogy valóra váltsa legvadabb vágyálmait. Ahogy Carmack kicsivel a szétválásuk után megjegyezte: „Romero birodalmat akar építeni, én viszont csak jó játékokat szeretnék készíteni."

Mikor végre eljött a két John megérkezésének ideje, a játékosok a monitoron dúló csatákról a két egykori barát összecsapására fordították figyelmüket. A két John kint a parkolóban lassan egymás után előkászálódott a Ferrarikból, melyeket még barátságuk csúcspontján közösen vásároltak. Carmack gyorsan keresztülvágott a tömegen: a rövid szőkésbarna hajú szemüveges fiatalember egy hatalmas szemekkel és lábakkal felvértezett szőrgombócot ábrázoló pólót viselt. Romero kimérten és büszkén lépdelt barátnőjével, a Quake-bajnok Playboy-model, Stevie Case-zel az oldalán. Szűk fekete nadrágot viselt a hozzá illő pólóval, hosszú sötét haja derekáig ért. Ahogy a két John elhaladt egymás mellett, megadták egymásnak az elvárt biccentést, majd továbbhaladtak emelvényeik felé.

Itt volt az ideje, hogy elkezdődjék a játék.

Első fejezet

A ROCKSZTÁR

A **tizenegy éves John Romero** felpattant piszkos bicajára, hogy megint bajba sodorja magát. A cingár, vastag szemüveges kölyök elrobogott a szerény rocklini házak mellett, egyenesen a Kerekasztal Pizza Falatozóba tartva. A naptár 1979-et mutatott. Tudta, hogy nem szabadna odamennie ezen a nyári délutánon, de nem tehetett mást: itt voltak a játékok.

Pontosabban, itt volt az Asteroids nevű játék, vagy ahogy Romero nevezte, „a legfrankóbb játék, amit a Föld valaha látott". Nem volt ahhoz fogható érzés, mint amikor a gombokat nyomogathatta, miközben sziklák suhantak el háromszög alakú hajója mellett, és ahogy a Cápa című film aláfestéséhez hasonló feszültségfokozó zene ciripelt: dum dum dum dum dum dum. Romero úgy utánozta ezeket a hangokat, mint más gyerekek a híres énekeseket. Egy ilyen móka minden kockázatot megért: az újságkihordásért járó pénz ellopását, mostohaapja dühét. Bármit is szenvedett el a kis Romero, mindig elmenekülhetett a játékok világába.

Most éppen egy különösen súlyos elnáspángolást kockáztatott. Mostohaapja, John Schuneman – volt kiképzőőrmester – egyértelműen azt parancsolta, hogy tartsa távol magát a játéktermektől. A játéktermek játékokat hoznak magukkal, a játékok kötelességmulasztást, a kötelességmulasztás pedig kudarcot mind az iskolában, mind az életben. Míg mostohaapja folyamatosan fegyelmezte Johnt, anyjának elég gondja volt azzal is, hogy eltartsa Romerót és a fivérét, Ralph-ot, mivel első férje magára hagyta a családot öt évvel ezelőtt. Romero mostohaapjának amúgy is elég stresszes élete volt, a kormánynak végzett szupertitkos munkájának köszönhetően, melynek lényege fekete dobozok és titkos információk megtalálása és begyűjtése volt a lezuhant amerikai kémrepülők után szerte a világban. „Hé kölyök – mondta alig pár nappal korábban – vedd úgy, hogy nagyon komolyan figyelmeztetve lettél!"

Romero pedig méltányolta a figyelmeztetést – a maga módján. Általában Timothy olcsó pizzériájában szokott játszani, most viszont a kevésbé népszerű Kerekasztal felé vette az irányt barátaival. Még mindig megvoltak nevének kezdőbetűi – AJR, azaz Alfonso John Romero, a teljes nevének rövidítése – a rekordok tábláján, és nem csak ezen a helyen, de minden más Asteroids játékgépen a városban. Nem csak az első hely volt az övé, de a teljes top tízben az ő nevének kezdőbetűi voltak olvashatók. „Ezt figyeld!" –

szólt barátaihoz, becsúsztatta az érmét a gépbe, és elkezdett játszani. A menet nem tartott sokáig. Amint a kör vége fele közeledett, egy erős kéz szorítását érezte a vállán. „Mi a franc van, haver!?" – mordult fel, feltételezve, hogy egyik barátja próbálja elrontani a játékát. A következő pillanatban arca a gépnek csapódott. Romerót mostohaapja keresztülvonszolta barátai előtt egészen a furgonjáig, bicaját pedig felhajította a platóra. Romero nem fordított elég figyelmet biciklije elrejtésére, mostohaapja pedig munkából hazafelé menet észrevette. „Ezt most nagyon elcseszted, kiscsávó" – szólt mostohaapja. Hazavitte a házukba a kis Romerót, ahol a konyhában ott állt anyja és látogatóba jött nagyanyja. „Johnny megint a játékteremben volt" – szólt. „Tudod mennyire rossz dolgot követtél el? Mintha azt mondanád az anyádnak hogy b**** meg!"

Addig verte Romerót, míg a fiúnak feldagadtak az ajkai, és szemeit fekete véraláfutások nem keretezték. Romero emellett két hét szobafogságot is kapott – de a következő nap mégis visszasettenkedett a játékterembe.

Romero 1967. október 28-án jött világra, majdnem kereken két kilós testsúllyal, hat héttel a tervezett születés előtt. Nehéz körülmények között élő szülei alig pár hónappal korábban házasodtak össze. Anyja, a jó humorú, nyugodt természetű Ginny még kamasz korában ismerte meg Alfonso Antonio Romerót az Arizona állambéli Tucsonban. Alfonso, egy első generációs Mexikóból bevándorolt férfi, karbantartó volt a légierő egyik bázisánál: munkája hűtő- és fűtőrendszerek javításából állt. Miután Alfonso és Ginny összeházasodtak, egy hatalmas, 1948-as gyártmányú Chrysler autóval és háromszáz dollárral a zsebükben Coloradóba mentek, remélve, hogy házasságukat ebben a környezetben jobban fogják tolerálni.

Bár Coloradóban jobb volt a helyzet, a pár – immár család – Romero születése után visszatért Tucsonba, hogy az apja munkát vállalhasson a helyi rézbányában. A munka nehéz volt, a fizetés kevéske. Alfonso gyakran ment haza részegen, ha egyáltalán hazament. Hamarosan megszületett a második gyerek, Ralph. John Romero élvezte a szép napokat: a kerti partikat, a gondtalan lovaglásokat. Egyik nap apja este tízkor botorkált be hozzá, és így ébresztette: „Gyere, kempingezni megyünk" – mondta alig érthetően. Az óriáskaktuszokkal tarkított hegyhez kocsikáztak, és a szabad ég alatt töltötték az éjszakát. Egyik nap apja leugrott a sarki boltba – ezután Romero két évig nem látta őt viszont.

Ez idő alatt az anya, Ginny újraházasodott. Az új férj, John Schuneman tizennégy évvel volt idősebb feleségénél, és megpróbált barátságos lenni Romeróval. Egyik délután látta, hogy a tizenhat éves fiú egy Lamborghini sportautót rajzolt a konyhaasztalra. A kocsi annyira élethűen nézett ki, hogy mostohaapja azt hitte, satírozással másolta le valahonnan. Próbaként egy Hot Wheels modellautót tett az asztalra, és figyelte, ahogy Romero lerajzolja – a másolat szinte teljesen tökéletes volt. Schuneman megkérdezte Johnnyt, mi szeretne lenni, ha felnő. „Gazdag agglegény" – válaszolta a fiú.

Egy ideig virágzott a kapcsolatuk. A mostohaapa, felismerve Romero játékok iránti szenvedélyét, mindenféle helyi versenyekre vitte őt, amiket Romero egytől egyig meg is nyert. Olyan jó volt Pac-Manben, hogy a sárga kerek karaktert becsukott szemmel is el

tudta manőverezni a gyümölcsök és pontok útvesztőjében. Mostohaapja viszont hamarosan felfedezte, hogy Romero szenvedélye egyre inkább rögeszmévé válik.

1979 egy nyári napján történt, hogy Romero fivére, Ralph és barátai szinte rátörték az ajtót izgalmukban. A fiúk felbicikliztek a Sierra főiskoláig, és hatalmas felfedezést tettek „Játékok vannak odafent!" – lelkendeztek. „Játékok, amikért nem kell fizetni!" Játékok, amiket néhány diák megengedett, hogy kipróbáljanak. Játékok, azokon a nagy, furcsa számítógépeken. Romero és társai bicajra kaptak, és egymással versenyezve száguldottak vissza a főiskola számítógéptermeig. Nem volt probléma, hogy szabadidejükben ide jöttek, ez ekkoriban egyáltalán nem volt szokatlan. A számítógépesek világában nem létezett kor szerinti megkülönböztetés: egy számítógépes csodabogár csak egy számítógépes csodabogár volt, és mivel gyakran a diákoknál volt a gépterem kulcsa, nem voltak tanárok sem, akik elküldték volna a fiatalokat.

Romero még sosem látott a gépteremben tapasztalt környezethez fogható. Hideg fuvallat fújt a légkondicionálók felől, és mindenhol diákok nyüzsögtek. Mindenki ugyanazt a játékot játszotta, mely csupán a képernyőn megjelenített szavakból állt. „Az út végén állsz egy kis téglaépület mellett, körülötted erdő. Az épületből kis ér folyik bele a közelben csörgedező patakba, a háttérben napfényben csillogó, fehér tornyot látsz." Ez volt a Colossal Cave Adventure (Hatalmas barlangi kaland) nevű játék, a legkirályabbnak tartott program. Romero tudta is, miért: a játék olyan volt, mint a Dungeons & Dragons, vagy ahogy mindenki ismerte, D&D, egy papíron játszott szerepjáték, mely Gyűrűk Ura-szerű fantasy univerzumba repítette a játékost. Sok felnőtt, nem tudva mi ez, egyszerűen kisded, csodabogaraknak való kikapcsolódásnak tartotta. Romero megismeréséhez viszont, aki fanatikus D&D játékos volt, meg kell ismernünk kicsit a játékot.

A Dungeons and Dragonst két, a húszas évei elején járó jóbarát, Gary Gygax és Dave Arneson hozta létre 1972-ben, és a fiatalok világában, főleg egyetemeken és főiskolákon hatalmas kultusz alakult ki körülötte. Igazán akkor került a figyelem központjába, amikor egy James Dallas Egbert nevű diák – állítólag a játék eseményeit felelevenítve – eltűnt a michigani egyetem alagsorának útvesztőjében, ahol pár nappal később holtan találták. Tom Hanks főszereplésével a '80-as években film is készült az eseményről Mazes and Monsters (Útvesztők és undormányok) címmel, mely borzasztó ellenségesen és negatív képet festve mutatta be a szerepjátékok világát. Ennek ellenére a D&D lassan nemzetközi iparrá nőtte ki magát, mely évente huszonötmillió dollárért értékesített regényeket, játékokat, pólókat és szabálykönyveket.

A nagy népszerűség nem volt véletlen. „A Dungeons and Dragonsban az átlagember változáson megy keresztül: hírnévre tehet szert, és hőssé válhat. A való életben – főleg a gyerekeknek – nincs hatalmuk: mindenkinek válaszolniuk kell, nem irányíthatják saját életüket, de ebben a játékban szupererőssé válhatnak, és mindenbe beleszólhatnak." – magyarázta Gygax. A D&D-ben nem létezett elvont értelemben vett győzelem, inkább egyfajta interaktív fantáziajáték volt. Legalább két vagy három játékos és egy kalandmester kellett a játékhoz, melyek közül utóbbi találta ki és vezényelte le a kalandokat. Mindössze egy D&D szabálykönyvre, néhány sokoldalú dobókockára, papírra és ceruzára volt szükség. Kezdésnél a játékosok kiválasztják, milyen fajjal (ember, törpe, elf,

gnóm stb.) szeretnének lenni, és ezt a karaktert fejlesztik tovább a játék során. A játékosok egy asztal köré gyűlnek, minden szem a kalandmesterre szegeződik, aki életre keltve a szörnyek, karakterek és varázslatok leírását tartalmazó szabálykönyvet, vezényli a kalandozást. „A folyó mentén kastélynak tűnő, ködbe burkolt épületet pillantotok meg. A távolból szörnyek morgása hangzik. Merre mentek tovább?" Ha a játékosok a szörny nyomába erednek, a kalandmester kiválasztja, milyen ogrével vagy egyéb rémmel találkoznak össze. Az ő kockadobásai döntik el a karakterek sorsát. Bármilyen vad is volt a játékosok fantáziája, a vakszerencse uralta sorsukat. Nem csoda, hogy a fiatal programozók imádták a játékot, ahogy az sem, hogy az első játékok egyikét, a Colossal Cave Adventure-t is a D&D ihlette.

A Hatalmas barlangi kaland játék célja csaták megvívása és kincsek felkutatása volt egy mágikus barlangrendszerben kóborolva. Bepötyögve a haladási irányt és utasításokat adva (üss, támadj, stb.) Romero úgy érezte magát, mintha egy regényt olvasna, melynek ő a főszereplője. Ahogy egyre jobban belemélyedt a játékba, egyre mélyebbre jutott az erdőben, úgy váltak szeme előtt a gépterem falai fákká, a légkondicionáló áramlata folyóvá. Egy másik világ volt, mely fantáziájával átitatva valóságosnak tűnt.

Még ennél is jobban lenyűgözte, hogy az alternatív valóságot nem csak játszhatta, de létre is hozhatta. A hetvenes évektől kezdve az elektronikus játékipart a játéktermi gépek (pl. az Asteroids) és pár otthoni gép, mint az Atari 2600 uralták. Az ezekhez való programírás nagyon költséges fejlesztői eszközöket és háttértámogatást igényelt. A számítógépes játékokkal viszont más volt a helyzet: ezek hozzáférhetőek voltak bárki számára. Akiknek pedig megvolt a lehetőségük ehhez, nem szigorú felnőttek voltak, hanem a szomszéd haverok. Romero fiatal volt, de társként tekintettek rá a gépteremben lévő programozók. Ő volt ennek a világnak az egyik lehetséges jövőbeli mestere.

Romero minden szombaton már reggel fél nyolckor a főiskolához biciklizett, ahol az érdeklődésétől meghökkent diákok megmutatták neki, hogyan kell programot írni a hűtőgép nagyságú Hewlett-Packard mainframe gépeken. Ezeket a még ötvenes években kifejlesztett óriásmasinákat csak különleges lyukkártyák segítségével lehetett kóddal feltölteni. Az IBM, mely mind a számítógépeket, mind a kártyákat készítette, uralta a piacot, több mint hétmilliárd dolláros eladásokat elérve a hatvanas években. A hetvenes évekre a mainframe gépek, és kistestvéreik, a számítógépek már beszivárogtak a cégekhez, irodákba és az egyetemekre, de az otthonokba egyelőre nem.

Ennélfogva a számítógép-rajongók, mint például Romero, az egyetemek géptermeiben garázdálkodtak, ahol közvetlenül hozzáférhettek a gépekhez. Késő este, miután a tanárok már hazamentek, a diákok összegyűltek felfedezésre, programozásra és játékra. A számítógép igazi forradalmi eszköz volt, mely hatalmat és lehetőséget adott a fantázia kiteljesítésére. A programozók mindent elhanyagoltak érte: a tanulást, a csajokat, még a tisztálkodást is. Amint megvolt a kellő tudásuk, játékokat kezdtek írni. Az első ezek közül 1958-ban született meg, az elképzelhető legváratlanabb helyen: az Egyesült Államok egyik nukleáris fejlesztéssel foglalkozó katonai laboratóriumában. A számítógéprészleg kutatási vezetője, Willy Higinbotham egy bemutató keretében meg akart győzni néhány

aggodalmaskodó helyi farmert, és szüksége volt valamire, amivel megnyerhette őket, így kollégái segítségével a számítógépet és a kijelzőt felhasználva létrehozott egy borzasztóan egyszerű teniszszimulátort. A játék, melyet Tennis for 2-nak nevezett, csupán egy fehér pöttyből állt, mely ide-oda pattogott a fehér vonal fölött. A játék teljesen lenyűgözte a közönséget, de ezek után eltávolították a számítógépről és félretették.

Három évvel később, 1961-ben Steve „Semmirekellő" Russel és néhány diáktársa a Massachussettsi Technológiai Intézetben létrehozták a Spacewart, az első, már nem szobányi számítógépen, a PDP-1-en. A programban a két játékos lövöldözhetett egymás űrhajóira, miközben egy fekete lyuk körül manővereztek. Tíz évvel később Bostonban egy programozó és kezdő barlangász, Will Crowther létrehozott egy szövegalapú barlangfelfedezés-szimulációt. Mikor egy bizonyos Don Woods nevű programozó a Stanford egyetemről meglátta a játékot, kapcsolatba lépett Crowtherrel, hogy beleegyezését kérje a játék kibővítéséhez néhány fantasy elemmel. Az eredmény a Colossal Cave Adventure lett. Ezzel kezdődött meg a szöveg alapú kalandjátékok felemelkedése: a diákok és programozók szerte az Egyesült Államok géptermeiben hasonló, saját készítésű játékokat kezdtek programozni, illetve játszani – gyakran a Dungeons & Dragons vagy a Star Trek univerzumot alapul véve.

Romero a nyolcvanas években nőtt fel, mint negyedik generációs programozó. Az első generációba azok a diákok tartoztak, akik már az ötvenes és hatvanas években számítógépeken dolgoztak a Massachussettsi Technológiai Intézetben, a másodikba, akik a hetvenes években folytatták ezt a Silicon Valley és Stanford egyetemeken, a harmadik generációba tartozók pedig az első játékcégek programozói voltak. Hogy Romero bekerüljön ebbe a körbe, meg kellett tanulnia az igehirdetők, a játékprogramozók nyelvét: egy programozási nyelvet, melyet HP-BASIC-nek neveztek. Romero gyors felfogású és kitartó növendék volt, aki bárkitől szívesen tanult, aki válaszolni tudott egyre összetettebbé váló kérdéseire.

Romero szülei viszont kevésbé voltak lenyűgözve fiuk új szenvedélyétől. Legjobban Romero iskolai érdemjegyei foglalkoztatták őket, amelyek meredeken zuhantak. Okos volt, de figyelme nagyon könnyen elkalandozott, és túlságosan lekötötték a játékok és számítógépek. Annak ellenére, hogy ez volt a videojátékok első aranykora – a játéktermi gépekkel együtt évi ötmilliárd dollárt termeltek, és amiből csak az otthoni számítógépek egymilliárd dollárt tettek ki –, mostohaapja nem hitt benne, hogy ez olyan, élvezettel űzhető munka lenne, amiből meg is lehet élni. „Sohasem fogsz pénzt keresni játékkészítéssel!" – hajtogatta. „Valami olyat kéne csinálnod, amire az embereknek tényleg szükségük van, mondjuk üzleti programokat."

Ahogy nőtt mostohaapjával való ellentéte, úgy burjánzott tovább Romero fantáziája. Az őt ért lelki és testi erőszak hatásaitól a rajzain keresztül akart megszabadulni. Romero éveken keresztül képregényeken nevelkedett – a horror stílusú E.C. füzeteken, a trágár-szatirikus MAD-en, valamint Superman és a Fantasztikus Négyes hősi kalandjain. Tizenegy éves korára megalkotta a saját képregényeit. Egyikben a Chewy nevű kutyát labdázni hívja gazdája. Egyik dobásával a gazdi olyan erősen vágja a labdát Chewy szemébe, hogy a kutya feje kettéhasadva szétnyílik, és zöld agya kifröccsen. „Vége!" – firkan-

totta Romero a lap aljára, majd hozzátette a történet tanulságát: „Szegény öreg Chewy."

Egyik alkalommal az iskolában Romero a Weird (hátborzongató, szokatlan, őrült) című, saját kezűleg készített képregényt adott be házi feladatként. Ennek egyik részében illusztrációkkal tarkítva kifejtette „Tíz különböző mód, hogy megkínozzunk valakit" című eszmefuttatását, a módszerek közt említve például, hogy „Szurkáljuk össze az áldozat testét mindenhol egy tűvel, és figyeljük meg, ahogy az ember pár napon belül hatalmas sebbé alakul." Vagy „Egy székbe lekötözve az áldozatot, égessük annak lábfejét.". Egy másik, illusztrációkkal ellátott fejezetcím így szólt: „Hogyan őrjítsük meg a babysittert?" „Szerezzünk egy nagyon éles tőrt, és tegyünk úgy, mintha hátba szúrtuk volna magunkat." Egy másik: „Csíptessünk vezetéket a fülünkhöz, és tegyünk úgy, mintha rádió lennénk." A tanár ezzel a megjegyzéssel adta vissza a házi feladatot „Ez irtózatosan gusztustalan volt. Nem hiszem, hogy így kéne ennek lennie." Romero négyest kapott művészi törekvéseiért, de az igazi remekműveit meghagyta játékai számára.

Pár héttel a Sierra főiskolára tett legelső kiruccanása után Romero elkészítette első játékát, egy szöveg alapú kalandjátékot. Mivel a mainframe nem volt képes adatot menteni, a programot viaszból és papírból készült kártyákon kellett tárolni. Mindegyik kártya egysornyi kódot tartalmazott – egy átlagos játék több ezerből állt. Romero minden iskolanap után összecsomagolta kártyahegyeit és azokat egy gumikötéllel biciklije hátuljához kötözve tekert haza. Mikor legközelebb visszatért a gépterembe, a játék futtatásához a kártyákon lévő adatokat újra be kellett vinni a számítógépbe. Egyik nap hazafelé a főiskoláról Romero biciklije bukkanóra futott az úton. Kétszáz kártya repült szanaszét a vizes földön – ekkor határozta el Romero, hogy ideje továbblépni.

Hamarosan megtalálta következő szerelmét az Apple II számítógép személyében. Az Apple a hobbiprogramozók kedvencévé vált, mióta csak az első gépet bemutatták az 1976-os Homebrew Computer Club találkozóján a jelenlévő műszakisoknak. Mint az első elérhető otthoni gép, az Apple ideális volt játékokat játszani és készíteni, ami nem kismértékben volt köszönhető a cég két alapítójának, Steve Jobsnak és Stephen Wozniaknak, vagy ahogy mindenki ismerte őket, a két Steve-nek.

A buddhizmus- és filozófiaimádó Jobs, miután otthagyta az egyetemet egy éppen induló, videojátékokkal foglalkozó cégnél, az Atarinál kezdte pályafutását a hetvenes évek közepén. Az Atari legendásnak számított, hisz alapítója, Nolan Bushnell nevéhez fűződött az 1972-es hatalmas játéktermi sláger, a Pong, melyben a teniszhez hasonlóan hosszúkás fehér elemeket kellett irányítani a képernyő mindkét oldalán, ide-oda ütögetve velük a pattogó labdát. Jobs osztotta főnöke rajongását és izgágaságát, aki a Spacewar programot átírva alkotta meg első játékát, a Computer Space-t. Jobsnak viszont nagyobb tervei voltak, méghozzá gyerekkori jó barátjával, Wozniakkal, avagy Wozzal, aki matekzseni létére órákat tudott eltölteni videojátékokkal.

Woz ugyanakkora programozó zseni volt, mint amekkora nevettető: San Franciscóban a kikötő környékén saját „hívj egy viccért" telefonszámot működtetett. A számítógépekben Woz megtalálta a tökéletes lehetőséget, hogy kombinálja fergeteges humorát és matematikus képességeit, például olyan játékot hozva létre, mely „A fenébe!" feliratot villantott fel, mikor a játékos elveszített egy menetet. Jobs felkérte Wozt az Atarinak készí-

tendő új játéka, a Breakout tervezőjének. Jobs vállalkozó szellemének és Woz programozási zsenijének egymásra találásaként született meg Apple nevű cégük. Az 1976-ban megjelent első Apple számítógép magától értetődően a szűk kiválasztott rétegnek készült, és sátáni módon 666 dollár 66 centért lehetett hozzájutni. A következő évben debütáló Apple II viszont már a nagyközönség számára készült, billentyűzettel, BASIC-kompatibilitással, de mindenekelőtt színes képmegjelenítési képességgel felvértezve. Bár nem volt hozzá merevlemez, két irányítót is adtak hozzá. Az Apple II kimondottan játékokhoz készült.

Romero a Sierra főiskolán látta először a stílusos, sárgásbarna színű Apple II számítógépet. Míg a mainframe legjobb esetben is csak fehér vonalakat és téglalapokat tudott megjeleníteni, az Apple II monitorja változatos színekben pompázott, és nagyobb felbontása által sokkal részletesebb képeket tudott megjeleníteni. Romero egész nap a gépteremben futkosott össze-vissza, próbálva mindent kideríteni az új, mágikus dobozról. Amikor csak a főiskolán volt, Romero csak az egyre bővülő Apple II játékokkal foglalkozott. Számos közülük játéktermi átirat volt, mint például az Asteroids, vagy a Space Invaders portjai, míg mások teljesen újak és innovatívak voltak. Például a texasi Richard Garriott, alias Lord British, egy űrhajós fia, Ultima című játékával hatalmas sikerű, grafikus alapú szerepjáték-sorozatot alkotott Britannia fantáziavilágán. Ahogy a Dungeons & Dragonsban, itt is kiválaszthattuk, valamint fejleszthettük karakterünket, és sárkányokkal küzdhettünk meg. A grafika nagyon kezdetleges volt: a tájat színes blokkok és körök, a fákat egyszerű zöld alakzatok, a hegyeket hasonlóan szabályos, csak éppen barna színű ábrák testesítették meg. A játékos nem látta, ahogy elmosódott pálcikafigurája megtámadja a szörnyeket, csak oda kellett sétálni mondjuk a sárkány elé, egy csippanás hallatszott, majd meg kellett várni a harc eredményét ismertető szöveget. A játékosok elnézték a program csúnyaságát, mert valami sokkal fontosabbat tartalmazott: egy élő, lélegző világot, mely regényszerű, alakítható kalanddal ajándékozta meg virtuális hőseit.

Az Ultima sorozat mutatta meg a játékokban lappangó üzleti lehetőséget is a programozók új generációjának. Garriot a korai nyolcvanas években szerzett hírnevet a saját erejéből. Mint megannyi más Apple II programozó, ő is maga intézte játékainak kiadását, vékony, szalámicsomagolás-szerű műanyag zacskókba téve a lemezeket és azokat számítógépes üzletekben árulva. Ken és Roberta Williams, egy fiatal, észak-kaliforniai házaspár szintén úttörő szerepet játszott a különleges műanyag csomagolás alapú játékkiadásban, és akiknek együttműködése hamarosan a tízmillió éves forgalmú Sierra On-Line céggé nőtte ki magát. Silas Warner, a kétszázhat centi magas, 145 kilós programozólegenda alapító tagja volt a Muse Software nevű cégnek, amihez Romero egyik kedvenc játéka fűződik, a komor, izgalommal teli Castle of Wolfenstein, ebben a játékos feladata az volt, hogy pálcikafigurájával keresztülverekedje magát az útvesztőkön, legyőzze a nácikat, majd a játék végén magát Hitlert.

Romero annyira sok időt töltött játékokkal, hogy mostohaapja elhatározta, az lesz a legjobb a családnak, ha vesz egy számítógépet otthonra, ahol jobban szem előtt tudják tartani Johnt. Aznap, amikor az Apple II megérkezett, feleségét az ajtóban állva találta otthon. „Ígérd meg, hogy nem leszel mérges” – könyörgött. Az üres Apple II doboz ott

hevert a nappali közepén. „Johnny már mindent össze is rakott" – mondta óvatosan, miközben furcsa csippanásokat lehetett hallani. Schuneman őrjöngve robogott át a szobán és kicsapta az ajtót, arra számítva, hogy egy hatalmas halom műanyagot és vezetéket fog találni. Ehelyett Romero volt ott a működő gép előtt ülve, és gépelt. Mostohaapja csendben állt egy percig, majd bement hogy a fiú megmutasson neki pár játékot.

Ez év karácsonyán, 1982-ben, Romerónak csupán két kívánsága volt: egy, az Apple grafikus képességeit, és egy másik, a modern Apple programozási nyelvet bemutató könyv. Ez a két dolog vált az éltetőjévé, amikor mostohaapja munkahelyének ideiglenes áthelyezése miatt a közép-angliai Alconbury kisvárosba költözött a család. Romero itt már olyan játékokat írt, melyekben kihasználhatta kifinomult, fejlesztett programozási képességeit. Saját dobozokat készített a játékaihoz, és a borítóképeket is maga rajzolta. Az iskolában játékait értékesítve hamar elismertté vált.

Romero mostohaapja tudta, hogy valami nagyon komoly dologról van szó, amikor egy titkos, szovjet repülőgépeket tanulmányozó tiszt érdeklődött, hogy a mostohafiának nem lenne-e kedve részmunkaidős állást vállalni a cégnél. A következő nap a tiszt egy rideg, barátságtalan, hatalmas számítógépekkel teli szobába vezette Romerót. Fekete kárpit takarta előle a titkos térképeket, dokumentumokat, gépeket. A feladata az volt, hogy egy mainframe-en futó programot átírjon számítógépen futtathatóvá. A monitoron elnagyolt repülőgép-szimulátor futott. „Semmi gond. Mindent tudok a játékokról." – mondta.

Romero készen állt a nagy dobásra. A számítógép elismert kulturális ikonná vált. A hetente megjelenő, nagy elismertségnek örvendő amerikai Time magazin a szokásos „Év Embere" különszámában 1982-ben egy számítógép került a címlapra. A számítógépre készült játékok egyre csalogatóbbá váltak, miközben a tévére köthető játékkonzolok piaca nagy robajjal omlott össze. Egyedül 1983-ban az el nem adott játékok és hardverek 536 millió dolláros veszteséget okoztak az Atarinak, miközben a számítógépek egyre gyorsabbá váltak. A Commodore VIC-20-as és C64-es modellje egymilliárd dollárnyi eladással szárnyalták túl az Apple-t – és ezekhez a gépekhez játékokra volt szükség.

Egy Apple II-n programozó fiatalnak elméletileg két lehetősége volt játékai kiadására ebben a lassan iparággá fejlődő környezetben. A nagy kiadók, mint a Sierra, vagy az Electronic Arts, mint arra Romero is hamar rájött, szinte megközelíthetetlenek voltak – ellentétben a rajongói magazinokkal, melyek költségkímélés végett a játékokat, illetve azok kódjait lapjaikra nyomtatva közölték le. Ahhoz, hogy az olvasó játszhasson, fáradtságos munkával be kellett ezeket gépelnie a számítógépébe. Amíg Angliában volt, Romero minden szabad percét az Apple II előtt töltötte játékokat programozva, melyeket elküldhetett a magazinoknak. Az ebből következő romlás a tanulmányi eredményeiben újra felingerelte mostohaapját, ezzel együtt feléledtek a köztük dúló csatározások és a fiú fantáziája is. Romero új képregénye a Melvin nevet kapta, melyben mindig ugyanaz történt: Melvin, a fiú szembeszegül kopasz, napszemüveges apjával – aki különösen hasonlított Romero mostohaapjára –, a kölyök pedig ezután roppant kreatív és szörnyű büntetéseket szenved el. Az egyik részben Melvin megígéri, hogy megcsinálja a mosogatást, de ehelyett lelép számítógépes játékokat játszani. Felfedezve ezt az apja megvár-

ja, míg Melvin aludni tér, majd ordítva betör a szobájába. „Te kis szaros!" – üvölti, majd addig veri az arcát, míg szemei ki nem fordulnak helyükből, arcából pedig véres pép nem marad. Nemcsak Romero adta ki haragját kegyetlen képregények formájában: az iskolai diákok gyakran ötletekkel látták el, hogyan is kéne Melvinnek bevégeznie, amiket Romero egytől egyig le is rajzolt, minden lehetséges módon eltúlozva a kegyetlenséget és véressé téve azokat. Mindenki csodálta érte.

Ez a figyelem megváltoztatta Romerót. Heavy metalt hallgatott – Judas Priestet, Metallicát, Mötley Crüe-t –, és fél tucat lánnyal randizott egyszerre. Akit a legjobban megkedvelt közülük, egy magas rangú katonatiszt intelligens és társaságkedvelő lánya, hamarosan a barátnőjévé lépett elő. A lány kedvéért Romero normális, elegáns ruhában jelent meg a család előtt és kontaktlencsét kezdett viselni. Annyi év apai és mostohaapai elnyomás után végre megbecsülést kapott.

A tizenhat éves fiúnak már borzasztóan fájt arra a foga, hogy játékaival is sikeres legyen. Nyolchónapnyi folyamatos visszautasítás után egy Apple II-vel foglalkozó magazintól 1984. március ötödikén jó hír érkezett. A híres New Orleans-i karneválból, a Mardi Grasról holtfáradtan hazaérő egyik szerkesztő közölte, hogy a magazinnál úgy döntöttek, leközlik Scout Search nevű útvesztős programját, melyben a játékos – akit egy egyszerű pont jelzett – feladata az volt, hogy összegyűjtse felderítőit (sok plusz pontért), mielőtt megtámadja a grizzly medve. Bár nem nézett ki túl jól, élvezetes volt vele játszani. Romero száz dollárt kapott érte, és a magazin érdeklődést mutatott néhány egyéb, általa beküldött játék leközlése iránt is. „Megnézem a többi játékot, amint elmúlik a másnaposságom" – írta a szerkesztő.

Romero minden energiáját játékok készítésére fordította, amikben minden apróságot ő alkotott. Egy játékot akár fél óra alatt meg tudott írni. Végül elhatározta, hogy minden programját kétszavas, alliteráló névvel adja ki: Alien Attack, Cavern Crusader, stb. A sikerrel együtt egyre hetykébbé, beképzeltebbé vált. „Ha megnyerem a hónap programozási versenyét – és meg fogom nyerni, mert a programom fantasztikus –, nem kaphatnék az ötszáz dollár értékű tárgynyeremény helyett inkább ötszáz dollárt készpénzben? Ugyanígy szeretném az éves 1000 dolláros díj helyett – amit szintén meg fogok nyerni – magát a pénzt megkapni." Úgy írta alá ezt a levelet, mint minden más, ekkoriban papírra vetett írását: John Romero, Programozózseni – és megnyerte a pénzt.

A siker arra biztatta, hogy újra kapcsolatba lépjen Utah-ban élő, vér szerinti apjával. Egyik levelét rögtönzött cégfejléccel látta el, melyben saját vállalkozása, a Capitol Ideas Software neve volt olvasható. Égett a vágytól, hogy megmutassa, mennyire jutott, menynyi diadala, és publikált játéka volt már. „Négy és fél éve tanulok számítógépekről, a programozási technikám most esett át egy újabb forradalmon!" – írta levelében, melyet ezúttal így írt alá: John Romero, Díjnyertes Programozózseni, Leendő Gazdag Ember. Jó úton járt, érezte, de hogy igazán naggyá válhasson, és tényleg gazdag ember legyen belőle, vissza kellett térnie Angliából Amerikába.

1986-ban teljesült Romero kívánsága, családjával együtt végre visszatért Kaliforniába. A Sierra főiskolára járt órákra egy évvel azelőtt, hogy elvégezte volna az egyetemét.

A játéküzlet jól ment: szinte ontotta magából a programokat, melyek közül majd mind bekerült a számítógépes magazinokba, címeik gyakran díszítették a magazinok címlapjait.

Egy Burger Kinges kiruccanás során Romero szerelembe esett. Kelly Mitchell a pénztárgép mögül elkapta az ifjú programozó tekintetét, és hamarosan randevúra került sor. Kelly középosztálybeli mormon családból származott, de ami a legjobb: egy szuper kis házban lakott, magasan a hegyen. Bár Romero sok más lánnyal randevúzott, egyikkel sem érezte magát olyan jól, mint Kellyvel, még akkor is, ha a lányt nem érdekelték a játékok. A tizenkilenc éves Romero számára elérkezett a lehetőség, hogy végre igazi családja legyen, ami eddig sosem volt neki. Megkérte a lány kezét, és 1987-ben összeházasodtak.

Mindezek után elhatározta, hogy itt az ideje megszerezni álmai állását is. Tíz játékot jelentetetett meg addig, éppen diploma előtt állt, családot alapított – kellett a jó meló. A megfelelő alkalom 1987. szeptember 15-én érkezett el, az Applefestnek nevezett Apple rajongói összejövetel keretében. Romero egy számítógépes magazinban olvasott róla, és tudta, mindenki ott lesz, aki számít: a nagy kiadók, az Origintől kezdve a Sierráig, ahogy azok a magazinok is képviseltetni fogják magukat, akik fizettek programjai közzétételéért: az Uptime, a Nibble és az InCider. Programozóként érkezett a San Franciscoi kiállítási pavilonba, a monitorokat, kinyomtatott adatsorokat tartalmazó papírhalmokat és lemezhegyeket cipelő játékosok káoszába. Az egyik asztal rogyásig volt Nibble magazinokkal, ami Romero egyik játékát hirdette a címlapján. Egy lemezeken terjesztett magazin, az Uptime részlegénél saját készítésű játékát látta futni a monitorokon. „Óóóó igen, itt én leszek a nagymenő!" – gondolta.

Az Uptime pultjánál Romero találkozott Jay Wilburrel, az egyik szerkesztővel, aki a játékait vásárolta. A nagydarab, huszonhét éves egykori kocsmáros Jay úgy nézett ki, mint egy kölyök, akit felfújtak levegővel és szakállat ragasztottak rá. Jay kedvelte Romerót: lázadó, mégis megbízható programozó volt, aki megértette a jó játékok lényegét – könnyű legyen megtanulni, de nehéz legyen a mesterévé válni. Jay munkát ajánlott neki, Romero pedig a rá jellemző hencegéssel azt válaszolta, hogy még átgondolja a dolgot.

A sikeres Uptime-os találkozón felvillanyozódva Romero egyenest az Origin standja felé vette az irányt, ahol egy plakáton ez volt olvasható: „Ultima V: október 31-én a boltokban!". „Te jó ég, az új Ultima?" – gondolta Romero. Leült a géphez, és betette lemezét. „Mégis, mit csinál?!" – förmedt rá egy ott álló origines hölgy. „Leállítja a futó játékot? Ezt nem szabad!" Romero megnyomott pár billentyűt majd odaszólt: „Ezt nézze!". A monitoron egy labirintusban zajló üldözéses jelenet tűnt fel, amelyet egy összetett program segítségével hozott össze, ami megduplázta a grafika részletességét; ezáltal kétszer olyan jól nézett ki, mint az eredeti játék. Az úgynevezett duplafelbontású grafikát a programozás akkori csúcsának tekintették. Most pedig itt volt ez a vékony, fiatal kölyök, aki olyan grafikát mutat, ami jobban néz, ki, mint a megjelenés előtt álló vetítőn mutogatott Ultima V! A nőnek ezek után csak egy kérdése volt: „Akar nálunk dolgozni?".

A Rocksztár

Két hónappal később, 1987 novemberében Romero már a fél országon átvágva robogott új munkahelyére, az Origin New Hampshire-i irodájába tartva. Kíváncsiságtól és lelkesedéstől fűtve, de anyagilag lenullázódva, csekkekkel fizette útiköltségeit. Terhes feleségével, Kellyvel az oldalán közeledett New Hampshire felé – első gyermeküket februárra várták. Felesége kevésbé volt lelkes az új hely iránt, és le akarta beszélni róla, de Romero meggyőzte a maga bájos és lelkes módján. Megígérte, hogy hamarosan igazi mesterprogramozóvá és gazdag emberré válik.

Az ígéretet nem sikerült betartani. Az Originnél elért sikerek ellenére Romero úgy döntött, beszáll a cégtől távozó főnöke ugyancsak kockázatos új vállalkozásába. Rossz lóra tett. A cég nem tudta a kellő üzleti figyelmet magára vonni. A huszonegy éves Romero feleségével, Michael nevű fiával és egy újabb születendő gyerekkel munka nélkül maradt. Romero nagyra törő, de be nem teljesülő álmai, és a kilátástalannak tűnő helyzet egyre jobban kezdte idegesíteni Kellyt, aki a második gyermekkel a hasában hazament a szüleihez Kaliforniába. Romero felhívta, és közölte, hogy minden oda: nincs se munkája, se lakása – egy barátja fogadta be, a kanapén aludt.

Romerót nem olyan fából faragták, hogy csak úgy feladja. Volt egy álma, és családja, akit szerethetett. Olyan apa lehetett, amilyen neki sohasem adatott meg. Olyan apa, aki nem csak segíti gyerekeit a játékban, de játszik is velük. Romero felhívta Jay Wilburt, a magazinszerkesztőt, hogy nincs-e esetleg valami munka az Uptime-nál. Jay közölte vele, hogy épp távozóban van az Uptime-tól, hogy a Lousiana állambeli Shreveportban székelő Softdisknél folytassa pályafutását. Talán Romero is kaphat itt állást – csillantotta fel a lehetőséget. Romero nem gondolkodott sokat: naná hogy Shreveportba megy! Végül is játékok, és a legkeményebb játékosok várnak rá...

Második fejezet

A RAKÉTAMÉRNÖK

John Carmack szokatlanul későn kezdett el beszélni. Szülei aggódtak is miatta, amíg 1971-ben egy napon a tizenöt hónapos fiú betotyogott a nappaliba egy szivaccsal a kezében, és nem csupán egy egyszerű szóval, de egy teljes mondattal lepte meg szüleit: „Tessék, a törlőszivacsod apa!" Mintha csak azért várt volna a megszólalással, mert eddig nem volt semmi különösebb mondanivalója. „Úgy tűnik, valami nagyon különlegessel áldott meg minket a sors" – mondta a fiú apja feleségének, Ingának.

A Carmack család mindig is önművelő família volt. John Carmack apai nagyapja csupán két osztályt elvégezve lett villanyszerelő, írni-olvasni is felesége tanította meg, aki szintén nem végzett többet nyolc osztálynál. Fiukat, Stant Kelet-Kentucky legszegényebb részén nevelték fel. Stan kemény tanulással ösztöndíjat szerzett az egyetememm, ahol matematikában és kommunikációban jeleskedett. Ő lett a család első diplomás embere. Feleségül egy kémikus és egy pszichiáter lányát vette el, aki a tudományok és gyógyászat iránti érdeklődést örökölte szüleitől és mikrobiológiából doktorált. A szép egyetemista pár, Inga és Stan szerelmének első gyümölcse lett John.

Az 1970. augusztus 20-án született John D. Carmack – vagy becenevén Jondi – szülei nehéz munkával megteremtett jólétét élvezve nőtt fel. Miután apja esti hírbemondó lett a három nagy kansasi televízióállomás egyikénél, a család tehetősebb külvárosi környékre költözött, ahol megszületett fivére, Peter. Carmack a város legjobb általános iskolájában kezdte meg tanulmányait, a katolikus Notre Dame-ban. Vékony, alacsony testalkatával, kócos szőke hajával és nagy szemüvegével, amit egyéves kora óta viselt, hamar kitűnt környezetéből. Második osztályban, mindössze hét évesen minden olyan felmérő dolgozatot tökéletesen oldott meg, ami a nála hét évvel idősebb gyerekek iránt támasztott elvárásokat összegezte. Ekkoriban alakult ki jellegzetes beszédhibája is, egy rövid zümmögő hang mondatai végén, mint amikor a számítógép adatot dolgoz fel: „Tizenkettő szorozva tizenkettővel az száznegyvennégy...zzz."

Otthon szüleihez hasonlóan csak úgy habzsolta a könyveket: kedvencei közé a fantasy regények, mint például Tolkien Gyűrűk Urája tartoztak. Tucatjával olvasta a képregé-

nyeket, sci-fi filmeket nézett, de a legjobban a Dungeons & Dragons szerepjátékot élvezte. Carmackot sokkal jobban érdekelte a D&D világ létrehozása, mint annak játszása, így hamar a kalandmester szerepe felé kezdett vonzódni. Egyedi és nagy fantáziájú mesélőként hamar hírnevet szerzett, mert míg a többi kalandmester többnyire szorosan ragaszkodott a szabálykönyvek által elképzelt játékstílushoz, Carmack teljesen újszerű kalandokat eszelt ki. Már harmadikos korában iskola után elzárkózott szobája mélyére karakterlapokkal és táblázatokkal, hogy megalkossa saját világát.

Szorgalma ellenére volt néhány dolog, ami elől Carmack nem menekülhetett. Mikor házi feladatként azt kapta, hogy élete öt nagy problémájáról írjon, szülei túlzott elvárásait is beletette az ötös listába – méghozzá kétszer. Különösen problémás volt kapcsolata anyjával, a család fő fegyelmezőjével. Egy másik házi feladatában leírta, hogy egyszer, amikor nem volt hajlandó megcsinálni az iskolában feladott szorgalmi feladatot, anyja elzárta előle képregény-gyűjteményét a WC-be. Mivel ennek zárját nem tudta feltörni, az ajtópántokat távolította el, és az ajtót leemelve jutott hozzá imádott képregényeihez.

Carmack egyre lázadóbbá vált az iskolában: utálta a tanrendet és a vallásos hókuszpókuszokat. A vallást irracionálisnak tartotta. A szerdai mise után elkezdte kikezdeni osztálytársai hitét, akciói során nem egyszer fordult elő, hogy egy-egy fejtegetéseit hallgató gyerek sírásban tört ki. De Carmack hamarosan sokkal hatásosabb módszert talált elemző képességeinek fejlesztésére: tanára egyik nap egy Apple II-vel állított be az osztályba. Korábban sohasem találkozott számítógéppel, de hamarosan úgy hozzászokott a géphez, mintha csak egy testrésze lenne. A matematika nyelvét beszélte, reagált az utasításaira, és – miután meglátott pár monitoron futó játékot – rájött arra, hogy a gép új világokat rejt magában.

Addig Carmackot csak a játéktermi masinák bűvölték el. Voltak nála jobb játékosok is, de imádta a gyors akcióval járó szórakoztató programokat, mint például a Space Invaderst, az Asteroidsot és a Battlezone-t. A Battlezone kameranézetének köszönhetően volt teljesen egyedi: saját nézetből zajlottak az események. Ahelyett, hogy felülről vagy oldalról szemlélte volna az akciót, Carmack magában a tankban ülhetett. Bár a grafika nagyon egyszerű volt, a zöld vonalak és geometriai ábrák háromdimenziós képzetet keltettek. A játék annyira élvezetes és valósághű volt, hogy még a kormány is felfigyelt rá, és megrendelt belőle egy optimalizált változatot a hadseregnek gyakorlás céljából. Nem tellett sok időbe, hogy Carmack maga is játékokat kezdjen készíteni; a számítógép segítségével ez lehetséges volt.

Ötödikes korában Carmackot anyja elvitte egy helyi műszaki boltba, ahol a TRS-80-as számítógépről kezdték el tanítani. Kezében egy programozásról szóló könyvvel tért vissza az iskolába, amiből mindent megtanult, amit csak tudnia kellett a gépről. A lexikonban legalább tucatszor elolvasta a számítógépről szóló bekezdést. Mivel a jegyei egyre jobbak lettek, levelet írt tanárához, melyben kifejtette, hogy logikus lenne őt áttenni a hatodik osztályosok közé, ahol többet tanulhatna. A következő évben Carmack bekerült egy másik iskola „különösen tehetséges gyerekek" programjába, így a környéken az elsők között lehetett, akik számítógéphez juthattak. Iskolaidőben és utána

Carmack több tehetséges kölyökkel is összebarátkozott, akik osztották az Apple II iránti rajongását. Egyre jobban elmélyedtek a BASIC programozási nyelv rejtelmeiben, játszottak, hamarosan pedig elkezdték formálni is a játékokat. Egyik nap Carmack rájött, hol tárolja az Ultima című játék a karaktere jellemzőit, és kicsit átírva a kódot, felturbózta azokat. Élvezte a lehetőséget, hogy a semmiből alkothatott dolgokat. Programozóként senkire sem kellett támaszkodnia: ha a kód a felállított logikus szabályokat követte, akkor működött is. Minden teljesen logikus volt.

Minden, kivéve szülei gondolkodását. Tizenkét éves korában elváltak, elsősorban azért, mert Stannek és Ingának merőben más elképzeléseik voltak a gyereknevelésről. A válás hatása Carmack számára tragikus volt. Épp amikor megtalálta az iskolában a helyét, ott kellett azt hagynia, és öccsétől is elszakították. Szüleik közt ide-oda vándorolva töltötték az elkövetkező éveket, ami mindig iskolaváltással is járt. Carmack utálta, hogy el volt választva az apjától, de ami még rosszabb volt: anyjánál élve egyedül kellett magáról gondoskodnia.

A számítógépek iránti növekvő érdeklődése ellenére Inga továbbra sem látott sok értelmet a játékokban. Szerinte, ha valakit tényleg érdekelnek a számítógépek, az nem Ultimát játszani ül le a gép elé, hanem keményen dolgozik az iskolában a jó jegyekért hogy bejusson a Massachussetsi Műszaki Egyetemre, onnan pedig majd egyenes út vezet az IBM-hez. Inga szerette a fiát, és csak azt akarta neki, amit a legjobbnak hitt, de Carmack nem osztotta anyja véleményét. Ő csak egy saját számítógépet akart, amin világokat hozhat létre. Mivel egyre önfejűbbé vált, Inga elvitte egy pszichológushoz, hogy fényt derítsen rá, mért vált szófogadó kisfia egyre irányíthatatlanabbá és komorabbá.

Carmack némi haladékot kapott, amikor anyja egy új kapcsolat miatt Seattle-be költözött. Apja magához vette két kamaszodó fiát, és magához költöztette őket, új felesége és annak két gyereke mellé. Bár Stan továbbra is jól keresett bemondói állásával, a hirtelen duplájára nőtt család mellett nem engedhette meg magának, hogy fenntartsa korábbi életstílusát. Ennek megfelelően körülnézett a közeli raytowni munkásnegyedben, ahol talált is egy majdnem hektár nagyságú birtokot, a hozzá járó faházzal. Esténként Carmack azon morfondírozott, mit is keres ő ebben a furcsa házban, ezzel a furcsa családdal, és mért jár abba a furcsa iskolába, amiben még számítógépek és hozzájuk való programok sincsenek. Sohasem érezte magát ennyire magányosnak... Aztán egy nap rájött, hogy még sincs egyedül.

A Hackers: Heroes of the Computer Revolution (Hackerek: a számítógép fejlődésének hősei) című könyv igazi újdonság volt a piacon. Carmack már korábban is hallott hackerekről*: az 1982-es, Tron című Disney-filmben a Jeff Bridges által alakított játéktervezőt beszippantja számítógépe a játékvilágba, az 1983-as Háborús játékokban pedig a Matthew Broderick** által játszott fiatal játékos, feltörve a kormányzat számítógépes rendszerét, majdnem kirobbantja a harmadik világháborút. De ennek a könyvnek törté-

---

**Hacker:* Az angol hacker kifejezés az elterjedt magyar használattal szemben nem feltétlenül rosszindulatú, mindent feltörő programozót jelent, hanem általában számítógépekhez nagyon magas szinten értő, néha különös vagy egyedi módszerekkel dolgozó programozót, számítógépekkel foglalkozó személyt.

nete más volt: a valóságot mesélte el. A Whiz Kids Who Changed Our World (Csodagyerekek, akik megváltoztatták világunkat) című könyv Steven Levy tollából 1984-ben a számítógépes világ eddig sosem leírt történetét és kultúráját mesélte el. A könyv végigkövette a számítógép iránt elkötelezettek huszonöt évét, az ötvenes évek szobányi mainframe gépein dolgozóktól kezdve a hatvanas éveken a Szilikonvölgyben programozókon keresztül egészen a nyolcvanas évek játékkezdeményeiig.

A bemutatott emberek egyáltalán nem voltak besorolhatóak a számítógép-mániások sztereotip csoportjába, hisz a legkülönbözőbb életpályákat futották be. Itt volt például Bill Gates, a Harvard egyetemről kibukott diák, aki az Altair cég első, forradalmi, BASIC-ben írt kódjaiért volt felelős, és mára a legnagyobb számítógépes cég vezetőjévé nőtte ki magát. Gates mellett a könyvben szerepeltek olyan, már akkor hírneves játékkészítők, mint Slug Russel, Ken és Roberta Williams, Richard Garriot, valamint a két Steve – Jobs és Wozniak –, akik játék iránti szenvedélyüket programozásban élték ki. Valamennyien igazi hackerek voltak.

„Annak ellenére, hogy a hacker szót sokan lenézően, gúnyolódásként használják – írta a könyv szerzője az előszóban – feltételezve, hogy a hackerek beszűkült, illetve képzetlen programozók, akik piszkos módszereket használnak kódjaikban, én teljesen másnak ismertem meg őket. A sokszor furcsa külső igazi kalandorokat, látnokokat és művészeket rejt, olyan embereket, akik megértették a számítógépben rejtőző igazi forradalmi újdonságot."

Ezt a hacker-kézikönyvet valóságos bibliaként forgatta Carmack. Amikor egy éjszaka alatt kiolvasta, csak egy gondolat járt a fejében: közéjük kell kerülnöm! Ő is csodagyerek volt, de a semmi közepén lévő házban élt, egy isten háta mögötti iskolába járt, ahol se számítógép, se hacker-kultúra nem volt. Hamarosan olyanokra talált, akik osztották a dühét.

A raytowni haverok teljesen mások voltak, mint a Kansasben hátrahagyottak: sokkal lázadóbb természetük volt. Carmack hamarosan tagja lett egy számítógépek és játékok iránti rajongását osztó csoportnak. Velük együtt fedezett fel egy teljesen más világot: a kezdetleges internetes fórumokon egyre növekvő online közösséget. Bár a számítógépek nemzetközi hálózatát létrehozó internet már a hetvenes évektől működött, többnyire a kormányok emberei és egyetemi kutatók használták. Ezzel ellentétben a BBS-nek nevezett kezdetleges fórumok igazi klubok voltak – pont olyanok számára, mint Carmack.

Ez a rendszer 1978 körül jött létre, amikor két hacker, Ward Christensen és Randy Seuss megírta első programját, aminek segítségével adatot lehetett továbbítani számítógépeik között telefonvonal segítségével. Ennek eredményeképpen számítógépeikkel bármikor felhívhatták egymást, és adatot cserélhettek. A nyolcvanas években ez a módszer gyorsan elterjedt, és az első online közösségek kiindulópontjává vált, ahol a felhasználók szabadon cserélgethették programjaikat és beszélgethettek egymással. Megfelelő-

---

***Matthew Broderick:* A mára befutott színésznek ez volt egyik legelső filmes szerepe. Azóta rendezőként is bizonyította képességeit és olyan filmek főszerepei fűződnek nevéhez, mint a Bigyó felügyelő, vagy a Godzilla – természetesen utóbbiban nem a mutáns lényt, hanem a férfi főszereplőt alakította...

en erős számítógép és telefon birtokában bárki indíthatott ilyen fórumot. Az egész világon elterjedtek az otthonoktól kezdve az egyetemi géptermeken át a hivatásos szoftverfejlesztőkig, a hackerek és játékosok igazi melegágyává váltak.

Carmack nem csak a játékok miatt kezdte el használni a rendszert: itt tanulmányozhatta a legizgalmasabb és legtitkosabb hacker módszereket. Megtanulta, hogyan lehet megbuherálni a telefont, hogy ingyen bonyolíthasson távolsági hívásokat, és megismerkedett a többszereplős, szöveg alapú Dungeons & Dragons-szerű szerepjátékokkal – nem utolsósorban pedig sokat tanult a bombákról...

Carmack számára a bombák nem csupán olcsó és látványos trükkök voltak. Élvezte kémiai felépítésük tanulmányozását, szinte tudósnak érezhette magát, na és persze kedvére robbantgathatott. Barátaival a különböző fórumokon talált bombareceptek továbbgondolásával kezdtek kísérletezni. Gyufák levágott foszforfejeit ammónium-nitráttal keverték, cukorból és kálium-nitrátból füstbombát készítettek, sőt, a gimnáziumi kémialaborból alapanyagokat elcsenve termitet is előállítottak: egy porhanyós és nagyon erős robbanbóanyagot. Iskola után a hidak alatt betonfalakat robbantottak fel, mígnem egy nap elhatározták, hogy sokkal praktikusabb célra fogják felhasználni tudásukat: számítógépet szereznek maguknak.

Egyik késő éjszaka Carmack és barátai a közeli iskolához osontak, ahol tudomásuk szerint Apple II-es számítógépek is voltak. Carmack olvasott róla, hogyan lehet termit alapú robbanószerrel kiolvasztani az üveget, de még szüksége volt valamilyen enyves anyagra. Egy adag vazelin pont megtette... A kotyvalék, amit az ablakra kent, valóban kiolvasztotta egy helyen az üveget, ahol így be tudtak mászni. Egy kövér barátjuk viszont nem tudta magát betuszkolni a nyíláson, így kúszás helyett inkább benyúlt a lyukon, és kinyitotta magának az ablakot. Ezzel viszont beindította a riasztórendszert – a zsaruk pedig szinte azonnal megjelentek.

A 14 éves Carmackot pszichológiai kivizsgálásra küldték, hogy meghatározzák büntetését. A beszélgetés nem ment túl jól. Mint Carmack később elmesélte, a következő végkövetkeztetésre jutott a felmérés. „A fiú úgy viselkedik, mint egy két lábon járó agy... emberi lényekkel szemben semmilyen érzelmet nem tanúsít." A beszélgetés során a pszichológus ceruzájával játszva megkérdezte Carmacktól. „Ha nem kaptak volna el, mit gondolsz, elkövettél volna még hasonló tetteket?" „Ha nem kaptak volna el... igen, valószínűleg újra megpróbálkoztam volna vele." – válaszolt a fiú őszintén. A beszélgetés után nem sokkal újra összefutott a pszichológussal. „Tudod, nem túl okos dolog elmondani valakinek, hogy újra el akarsz követni egy bűncselekményt." – mondta. „Az istenfáját, én csak azt mondtam, ha nem kaptak volna el, akkor mit tettem volna!" – válaszolt Carmack. Egy év fiatalkorúak börtönére ítélték a városi ítéletvégrehajtó intézetben. A legtöbb gyerek kábítószer miatt került ide – Carmack néhány Apple II számítógép miatt.

Anyjával élt életét nagyon behatároltnak és szigorúnak érezte, de ez semmi sem volt az intézethez képest. Mindennek pontosan behatárolt ideje volt: az étkezéseknek, a tisztálkodásnak, a szórakozásnak, és az alvásnak is. Minden elvégzett munka után jó ponto-

kat lehetett szerezni. Valamennyi reggel beterelték őket egy furgonba, és volt iskolájához vitték őket órára, a kocsi pedig délután értük jött és visszavitte őket. Carmack olyan szenvedélyesen kezdett vonzódni a számítógépek iránt, hogy szülei elhatározták, vesznek neki egy Apple II-t. Nem tudták, hogy az intézetben Carmack már megvett egyet egyik társától... Hamarosan rájött, hogy legjobban a grafikus megjelenítést szereti programozni: létrehozni valamit a bináris kódban, ami életre kel a képernyőn. Ennek programozása azonnali visszajelzéssel és jutalommal járt, ami a programok más fajtáira nem volt jellemző.

Carmack minden elérhetőt elolvasott a 3D-s grafikáról, és hamarosan összetákolt egy vázszerű MTV logót, ami még forgásra is képes volt a képernyőn. Ennek ellenére tudta, hogy az igazi próbatétel és móka egy játék elkészítése lenne. Carmack nem volt az önálló ihletek híve, így elhatározta, hogy mások alapötleteit fogja használni. Shadowforge című első játéka nagyon sok dologban hasonlított az Ultimára, de tartalmazott néhány programozási bravúrt is, például olyan karaktereket, akik immár tetszés szerinti irányból támadhatták meg ellenségüket. Ez a játék vált első jövedelemforrásává is: több mint ezer dollárt kapott érte a Nite Owl Productions nevű családi vállalkozástól, akik főleg kamera-akkumulátorok forgalmazásával foglalkoztak, de vállalták játéka terjesztését is. Carmack a pénzből egy Apple II GS-t vett, az Apple széria következő darabját.

Carmack nemsokára sportolni és erősíteni kezdett, hogy ne csak agya legyen kigyúrva. Konditerembe járt, dzsúdózni és birkózni kezdett. Egyik nap az iskola után látta, ahogy szomszédját egy nagy mamlasz megpróbálja megfélemlíteni – a következő pillanatban a nagymenő Carmack küzdőharci képességeinek áldozatává vált. Máskor a fiú inkább eszével vágott vissza. Amikor egy tudományos feladathoz egy nagydarab buta srácot osztottak be mellé, a fickó követelte Carmacktól, hogy a zseninek tartott vékony fiú csinálja meg helyette az összes munkát. Carmack beleegyezett. A feladatra végül egyes alát kaptak... „Hogy a fenébe kaptunk elégtelent?! Te vagy a legokosabb fiú a környéken!” – kérdezte a mamlasz. Carmack nem véletlenül rontotta el a feladatot: inkább feláldozta saját jegyét, mint hogy a fajankót győzni engedje...

Carmack egyre flegmább stílusa nem nyerte el szülei osztatlan tetszését. Miután egyre gyakoribbá váltak összezördülései mostohaanyjával – akinek vegetáriánussága és mindenféle hiedelmei idegesítették a fiatal, gyakorlatias fiút – apja kibérelt egy lakást, ahol John, és Peter külön lakhattak, amíg elvégzik a középiskolát. Beköltözésük napján Carmack bedugta Apple II-jét a konnektorba, kifüggesztett egy magazinból való merevlemez-hirdetést a falra, és munkához látott. Játékokat akart készíteni.

1987 egyik éjszakáján Carmack meglátta a létező legfantasztikusabb játékot. A Star Trek sorozat nyitó epizódjában tűnt fel, amikor a kapitánya bemutatta a hajó holodeckjét, egy futurisztikus szerkezetet, ami magával ragadó környezetet tudott szimulálni kikapcsolódáshoz és szórakozáshoz. Ebben a részben a felnyíló ajtó egy trópusi paradicsomot rejtett. Carmackot teljesen magával ragadta. Ez volt A virtuális világ. Már csak a technológiát kellett megtalálnia, amivel létrehozhatta.

Jelenleg viszont megvoltak a saját játékai, amik lekötötték. Mivel éppen befejezte a

középiskolát, végre felvehette azt az apja által félretett összeget, amit tizennyolcadik születésnapjára ígért. Amikor elment magához venni a pénzt, fény derült rá, hogy anyja átutalta azt saját, Seattle-i bankszámlájára. Nem akarta, hogy fia olyan nevetséges dolgokra használja fel, mit például bekerülni a játékkészítés világába... Ezzel kapcsolatos filozófiája cseppet sem változott az évek során: ha számítógépekkel akarsz foglalkozni, végezd el az egyetemet, lehetőleg a legjobb műszakit, diplomázz le, és szerezz állást egy olyan cégnél, mint az IBM.

Carmack kíméletlen, kritikus hangú levelet küldött anyjának. „Mért nem tudod megérteni, hogy többé nem a te dolgod, hogy irányítsd az életemet?!" – írta. Anyja viszont megingathatatlan volt, és egy fillért sem adott fiának. Ha Carmack meg akarta kapni a pénzét, egyetemre kellett mennie a saját költségén, és olyan jegyeket szerezni, amiket anyja megfelelőnek jónak tart, hogy megtérítse kiadásait.

1988-ban végül a tizennyolc éves Carmack huzakodva ugyan, de beiratkozott a Kansas Egyetemre, ahol rengeteg, számítógépekkel kapcsolatos órán vett részt. Szörnyű idők voltak. Nem jött ki diáktársaival, nem érdekelték a kollégiumi bulik és lerészegedések sem. Az órák még ennél is rosszabbak voltak: az egyetem tanítási módszere lényegében hosszú szövegek bemagoltatásából állt. Nem volt bennük semmi kihívás, semmi kreativitás. A tesztek már-már sértően primitívek voltak. „Mért nem tudnak igazi feladatot adni, és engedni, hogy magunk oldjuk meg őket? Bármit meg tudok csinálni!" – firkálta egyik zárthelyi dolgozata hátoldalára. Két szemeszter túlélése után végül kibukott.

Idegességében és bánatában anyjához hasonló részmunkaidős állást vállalt egy pizzériában, és elkezdett belemélyedni második játéka, a Wraith (Lidérc) készítésébe. Fárasztó munka volt, mert állandóan ki-be kellett tennie a flopi lemezeket az Apple II GS-be – számítógépe ugyanis nem rendelkezett merevlemezzel. Végül még történetet is összehozott, ami a játék fájljából idézve így hangzott:

„Lidérc – A Gonosz bukása

Hosszú időn át béke honolt Arathia szigetén. A Metiria templom védelmezőjeként életed eddig egyszerű és eseménytelen volt, de nemrég minden megváltozott. Egy ismeretlen erő befolyása az igaz isten, Metiria egykor megingathatatlan hitű követőit megbolygatta hitükben.

Romlottság és züllés terjedt el a szigeten, és egy élőholt lényről kezdtek suttogni, aki hatalmat ad mindazoknak, akik őt szolgálják. A világok urai egytől egyig behódoltak neki, és most szörnyek masíroznak mindenfelé a szigeten. Tarot temploma az utolsó menedéke az igazhitűeknek, te pedig Arathia utolsó reménye vagy a megtisztulásra.

Előző éjjel, miközben erőért és útmutatásért imádkoztál, megjelent neked Metiria, és rád ruházta a Lidérc megsemmisítésének feladatát. Nagyon komoly beszédet intézett hozzád, és figyelmeztetett a rád leselkedő veszélyekre. Az egyetlen mód, hogy eljuss a pokolba, ahonnan a Lidérc irányítja szolgáit,

egy bolygóközi kapu, ami a legerősebb lények által őrzött Csillagtűz erődben található.

Bár a kastély nincs messze Tarottól (északkeleten található egy szigeten), egy hatalmas sziklaszirt megakadályozza, hogy a szokásos módon el lehessen érni. Csak annyit tudsz, hogy a szörnyek a kastélyból jöttek, és hamarosan a kontinensen tűntek fel. Tudod, hogy bár sokakat elcsábított a Lidérc ereje, néhányan még talán segítenek küldetésed során, ha eleget fizetsz nekik. Ahogy a látomás lassan szertefoszlik, Metiria rád mosolyog és így szól hozzád: „Ne félj, bátor lovag, áldásom rajtad."

Hozzálátsz küldetésed előkészületeihez, de még a városi emberek sem igen akaroznak segíteni. Minden felszerelésért és varázslatért aranyat kérnek. Aranyat, ami neked nincs, és amiből a Lidérc szolgáinak tonnaszámra van..."

Carmack elküldte a Wraith-et a Nite Owlnak, első játéka, a Shadowforge kiadójának, akik egyből lecsaptak rá. Bár a grafika nem volt nagy áttörés – ugyanolyan pálcikafigurákat használt, mint akkoriban a legtöbb program – a játék hatalmas területet ölelt fel (főleg a többi hasonló programhoz képest), így jóval hosszabb játékélményt is nyújtott. Kétezer dollárt, előző honoráriuma dupláját kereste ezúttal – annak ellenére, hogy a játék nem lett átütő siker. Carmack másik hobbijának finanszírozására költötte a pénzt: feltuningolta jellegzetes, sokak által imádott MGB típusú barna autóját.

Bár nehezen jött ki pénzéből, Carmack élvezte a szabad életet. Saját maga oszthatta be idejét, addig aludt, ameddig csak akart, de mindenekelőtt: nem dirigált neki senki! Elégedett lett volna, ha egész hátralévő életében az akkorihoz hasonlóan programozhatott, autóját bütykölhette és D&D-t játszhatott volna. Csak játékokat kell gyártania nagyüzemben.

Nem tartott sokáig, míg újabb vásárlót talált programjainak: egy számítógépes magazin hátoldalán lelt rá a Lousianában székelő, Softdisk nevű cégre. Miután megvették tőle első kisebb szoftverét, egy teniszjátékot bámulatos fizikai modellezéssel, egyből érdeklődni kezdtek iránta. Az Ultima-sorozat sikertörténetéből tanulva Carmack dörzsölt üzletemberré vált, így egyszerre egy teljes trilógiát ajánlott fel a cégnek – ha lehet, hát miért ne háromszorozza meg a nyereségét? A Softdisk elfogadta az ajánlatot, és szerződést kötött vele a Dark Design néven futó szerepjáték-trilógiára.

Carmack új jövedelemszerző módszerrel állt elő: Apple II játékait elkezdte átírni a számítógépek újabb generációjára, az IBM PC-kre. Szinte semmit se tudott a rendszerről, de ezt csak kihívásként tekintette. Elment az egyik számítógépekkel foglalkozó üzletbe és kibérelt egy PC-t. Egy hónapon belül a Dark Design sorozatnak nem csak az Apple II-es, de a PC-re átírt verzióját is elküldte a Softdisknek. Éjjel-nappal dolgozva Carmack annyira belejött a programozásba, hogy egy játéknak három verzióját tudta elkészíteni: egyet Apple-re, egyet Apple II GS-re, egyet pedig PC-re. A Softdisk valamennyit megvásárolta.

A cég minden új játéka után szinte könyörgött Carmacknak, hogy jöjjön el hozzájuk interjúra. „Ki lehet ez a kölyök, aki egy általa teljesen ismeretlen programozási nyelvet tanult meg magától, alig feleannyi idő alatt, mint egy normális embernek kellene ehhez?" Carmack először elutasította a kérést. Minek rontsa el életét azzal, hogy egy cégnek kezd dolgozni? Végül azonban kitartó kérésük meggyőzte. Egy hosszú utakra tervezett, új kipufogóval kicsit feltuningolta MGB autóját, majd útra kelt – bár annyi év után már nem igazán hitte, hogy bárki olyannal találkozhat, akitől még tanulhatna...

Harmadik fejezet

DANGEROUS DAVE MINDEN SZERZŐI JOGOT MEGSÉRT

Shreveport városa már jóval azelőtt híres volt a szimuláció művészetéről, mielőtt a játékosok betették volna ide a lábukat. 1864-ben, az amerikai polgárháborúban a Szövetség hadseregének katonái Turnbull erődjénél kiégett fekete fatörzseket kocsikra helyezve szedték rá a rohamozó ellenséget, akik azokat ágyúnak nézve félelmükben elmenekültek a „tüzérség" elől. Amikor a szövetségesek tábornoka szemügyre vette a bázist, csak ennyit mondott az erőd parancsnokának: „Az egész védelem humbug volt!" – így lett a terület neve Humbug-erőd.

Százhuszonhét évvel később ismét szimulált fegyverek jelentek meg a városban – ezúttal a Softdisk számítógépes játékaiban. A céget egy Al Vekovius nevű, egykori lousianai egyetemi matematikatanár vezette. Bár még csak negyvenes éveiben járt, már javában kopaszodott, megmaradt hajszálai pedig úgy álltak, mintha csak most vette volna le a kezét egy elektrosztatikus kristálygömbről. Egyszerű öltönyöket és nyakkendőket hordott, de bogarasságát kedvelték mind diákjai, mind a tanárok, akikkel az egyetem géptermében gyakran volt együtt még a hetvenes években. Ebben az időben ez az egyetem közvetítette a hacker-elveket a később ismertté vált Szilíciumvölgy felé. Mint az akadémia számítógépes részlegének vezetője, akinek munkája egyben hobbija és szenvedélye is, Al kezdettől fogva jelen volt ebben az iparban. Bár nem volt magas vagy kövér, a diákok szeretetteljesen csak Nagy Alnek hívták.

A lassan kialakuló korszellemtől megihletve Al és egy másik matematikatanár, Jim Mangham titkos üzleti tervet ötlött ki: létrehoznak egy szoftver-klubot. A klubtagok – azaz előfizetők – kisebb összegért cserébe üzleti szoftverekkel és játékokkal töltött lemezeket kapnak. A tervvel Al és társa megtalálták a számukra ideális munkát: számítógépes hobbijukból tudtak megélni.

Ebben az időben a nagy szoftverkiadókat egyáltalán nem érdekelték az egyéni vásárlók, kizárólag vállalatoknak próbáltak programokat eladni. Bár már ekkor is voltak rajongók, akik a BBS-nek nevezett fórumokon gyűltek össze, a korai modemek még túl

lassúak voltak ahhoz, hogy ezek a helyek a szoftverek terjesztésének alternatív módját jelenthessék. A havonta megjelenő lemez tökéletes terjesztési lehetőségnek látszott, egyben alkalmat adott a fiatal programozóknak, hogy nevüket, munkáikat ismertté tegyék. Az egész olyan volt, mint egy független hanglemezkiadó, amely ismeretlen előadók műveiből készít válogatásalbumot.

Az előfizetők 1981-ben kapták kézhez az első, Apple II géphez készült lemezeket. Az üzlet jól ment, és Alék hamarosan kibővítették tevékenységüket Commodore gépekhez készült lemezekkel is. 1986-ban továbbléptek az IBM PC-k és az azokat utánzó, azonos operációs rendszert futtató gépek irányába. A PC hirtelen anyagilag elérhetővé vált az átlagemberek számára is, új felhasználók tömege előtt nyílt meg az út a számítógép felé. 1987-re a Softdisknek már százezer előfizetője volt, akik valamennyien havi 9,95 dollárt fizettek lemezeikért. Alt az év üzletemberévé választották Shreveportban.

A sikerek új kihívásokat hoztak magukkal. Al hamarosan egy tizenkétmillió dolláros céget vezetett, amelyben százhúsz alkalmazott dolgozott – és ez kicsit sok volt neki. Megjelent a konkurencia is, a New Hampshire-i Uptime magazin képében. 1989 telén Al felhívta Jay Wilburt, az Uptime egyik szerkesztőjét, akivel egy játékkiállításon ismerkedett össze: lenne-e kedve átpártolni hozzá? Jay, akinek egyre jobban elege lett a fagyos, munkáját meg nem becsülő környezetéből, beleegyezett, hogy ő vezesse a Softdisk Apple II szekcióját. Megemlítette azt is, hogy ismer két játékprogramozót, John Romerót és Lane Roathe-t (egy volt Uptime-kódert), akik szintén állást keresnek.

Al szinte magán kívül volt. Bár korábban is előfordultak játékok a lemezein, hatalmas lehetőséget látott az egyre bővülő PC-s piac felé való terjeszkedésben. Látta a többi jól menő játékcéget: a Sierra Online-t, a Broderbundot, az Origint. Úgy gondolta, nincs veszteni valója, ha megpróbál nagyobb szeletet kihasítani a tortájukból. Al szólt Jaynek, hogy hozza magával a két játékost is.

Romero helyzete ekkor már nem is lehetett volna rosszabb. Rengeteg csalódás és megpróbáltatás érte, kezdve a New Hampshire-i könyörtelen téltől egészen odáig, hogy elhagyta origines álommunkáját főnöke balvégzetű cégéért. Felesége és gyerekei az ország túlsó végén voltak, és várták, hogyan alakul a szerencséje. Családi élete kezdett egyre inkább vakvágányra futni. Remélte, hogy új élete lent délen mindent megváltoztat.

Romero 1989-es utazása New Hampshire-ből Shreveportba éppen megfelelő gyógyír volt a problémáira. Az autóút során összemelegedett két játékostársával, Lane-nel és Jayjel. Lane, akinél Romero egy hónapon át lakott, nagyon hasonló lelkületű volt. A Romerónál öt évvel idősebb Lane múltja is hasonló volt: Coloradóban nőtt fel, nem messze Romero születési helyétől; heavy metal zenén, beteges képregényeken és számítógépes játékokon nevelkedett ő is. A nyugodt lelkületű, hosszú haját tarka selyemkendővel összefogó Lane tökéletesen kijött Romeróval. Bár nem volt meg benne Romero kifogyhatatlan energiája és ambíciói, imádta az Apple II programozásának minden apró trükkjét, és Romeróhoz hasonlóan minden vágya volt játékokat készíteni. New Hampshire-ben még azt is elhatározták, hogy egyesítik egyszemélyes cégeiket: Romero

Capitol Ideas (Hatalmas Ötletek) nevű cégéből és Lane Blue Mountain Micrójából (Kékhegy Számítógép) így lett Ideas from the Deep (Ötletek a Mélyből).

Jay is Apple II rajongó volt, de más módon. Saját bevallása szerint nem is volt igazi programozó, viszont Romero elismerte két nagyon fontos tulajdonságát: az Apple II és kódjai magas szintű ismeretét és játékok iránti rajongását. A Romerónál hét évvel idősebb Jay Rhode Islanden nőtt fel, biztosítási szakmában kárbecslőként dolgozó apa és szerencsehozó talizmánok árusításával foglalkozó anya gyerekeként. A középiskolában Jay magassága ellenére nem volt tehetséges a sportokban, ellenben nagyon jól értett mindenféle géphez, legyen szó új rekord felállításáról az Asteroids játéktermi masinán, vagy motorja szétszereléséről. Első Apple II-jét biztosítási kártérítésből vette, amit egy motorbaleset után kapott a húszas évei elején...

Nem telt sok időbe, hogy Jay rájöjjön: az ő számára nem a programozók magányos életformája való. Sokkal jobban vonzotta a társasági élet, a felhőtlen bulizás, a nagy lábon élés, aminek igazi mesterévé a T.G.I. Friday's bár csaposaként vált. Szerették a bárban, és olyan jól mixelt, hogy őt szemelték ki Tom Cruise betanítására a Cocktail című film előkészületei során! Jay jó kommunikációs készsége révén végül a bár üzletvezetője lett. Később az Uptime lapnál egyesíthette vezetői képességeit játékrajongó mivoltával, most pedig a Softdisknél kész volt még tovább lépni.

Mire megérkeztek Shreveportba, Lane, Romero és Jane régi jó barátokként szálltak ki a kocsiból. Útközben egy kis kaland végett még Disneyworldbe is kiruccantak pár napra. Ahogy begurultak Shreveportba, nem is tudták biztosan, jó helyen járnak-e. A Louisiana délnyugati csücskében, Texastól alig egy kőhajításra található Shreveport 1989-ben már igencsak rossz állapotban volt. Az olajbányászat utáni fellendülést gyorsan követte a hanyatlás, ami várost teljesen kimerítette. A nedvességtől sűrű levegőt még tovább rontották a mindenfelé megtalálható ingoványok. A belváros hemzsegett a munkanélküliektől, akik a meleg elől a lerobbant épületek árnyékaiba menekültek – például a Softdisk irodája elé is.

A belvárosban található Softdisk két épületből állt. Az adminisztrációval foglalkozó rész egy parkolóház alatt épült, mellette egy hatalmas hegyoldal – olyan volt az egész, mint egy hangyafarm. Amikor a játékosok megérkeztek, Al hatalmas lelkesedéssel és csillogó szemekkel nyitott ajtót, és egyből áradozni kezdett arról, hogy mennyire jól megy a cégnek és mennyire várta már az érkezésüket. Válaszul Romero és Lane megmutatták neki Zappa Roids nevű Asteroids-klónjukat. Al nem csak a programozási készségüktől, de fiatalos lelkesedésüktől is el volt bűvölve.

Romero már kezdetben pontosan tisztázta a dolgokat: őt nem érdeklik a felhasználói programok, kizárólag a játékok. Ambíciója megértésre is talált Alnél, aki nagyon izgatott volt az igazi játékiparba való bekerüléstől. Romero és Lane lett az első két alkalmazott az új, Különleges munkák divízionál, mely részleget kizárólag játékkészítés céljából hoztak létre. Kifelé menet Al megveregette Romero hátát, és odaszólt neki: „Egyébként, ha lakást szeretnétek bérelni, csak szóljatok. Kiadással is foglalkozom, van pár jó helyem a városban."

Romero, Lane és Jay elhagyták a Softdisk irodáját, hogy átmenjenek az épületbe, ahol a programozók dolgoztak. Szoftvercéghez képest nem tűnt valami mókás helynek... Biztosítási ügynökökkel zsúfolt emeletek közé szorítva minden programozó egy-egy különálló, csendes, világos szobácskában dolgozott, vibráló fényben. Nem volt se zene, se játékok, se mulatság. Olyan volt az egész, mint egy nagy főzőedény, aminek párakieresztőjén néhány programnak kellett kijönnie minden egyes hónapban.

Romero bemutatkozott egy csoport programozónak, akik megkérdezték, Nagy Al ajánlott-e neki kiadó lakást. Amikor igennel felelt, mindenki vihogni kezdett. „Ne fogadd el!" – mondták, és kifejtették, hogy mikor ők éltek Al ajánlatával, lerobbant, koszos vityillót kaptak a város legrosszabb részén. Amikor egyikük végigfeküdt a díványon, egy óriási férget látott előbújni a földön lévő mocsokhalmok egyikéből. Romerót viszont semmi sem hangolhatta le. Ismét elemében érezte magát, hiszen munkája játékok készítése volt. Felesége, Kelly, és két lurkója, Micheal és Steven is boldog lenne az új környezetben, ahol végre mindent újra kezdhetnek. Romero felhívta Kellyt, és szólt, hogy szedelőzködjön: Shreveportba költöznek!

Romero és Lane az első pár hétben az álmaiknak élhettek: játékokat készítettek a Különleges munkák részlegnél. Romerónak viszont volt még egy másik megvalósítandó napirendi pontja, méghozzá, hogy kicsit elszakadjon az Apple II-től és a PC felé közelítsen. Már korán közölte Allel, hogy szerint az Apple II leszálló ágban van, főleg az IBM PC és klónjainak feltörése miatt. Mivel az Apple nem támogatta az új IBM szabványokat, gyorsan csökkent piaci részesedése. Romero nem mondta el Alnek, de úgy érezte, valami nagyot szalaszt el. Ha el akarta érni álmait, a „Leendő Gazdag Embert" és a „Programozó Ászt", a PC-nek is mesterévé kellett válnia, mielőtt még túl késő lenne.

„Nem programozhatsz ugyanazon a gépen egész életedben! Szeretném, ha tudnád: bár még nem ismerem a PC-t, nagyon gyorsan meg fogom tanulni!" – bizonygatta Alnek. „Tőlem aztán... Csinálj amit akarsz!" – válaszolt a főnök.

Romero az új, C nevű programozási nyelvet akarta elsajátítani, viszont a cégnél azt mondták neki, ne foglalkozzon vele, mert a részleg többi programozója ezt nem ismeri. Romero korlátozva érezte magát a többiek hozzá nem értése miatt. Ahelyett, hogy a Zappa Roidsot csiszolta volna tovább, a könyvespolcok felé vette az irányt, és mindent elolvasott, ami a PC-k programozási nyelveiről, a Pascalról és a 8086 assemblyről szólt. Hamarosan eleget tudott ahhoz, hogy egyik régi Apple II-es játékát, a Pyramids of Egyptet átírja PC-re. Egy hónap múlva már a Softdisk Big Blue Disk elnevezésű PC-s szekciójában is publikált programot.

A probléma az volt, hogy a Big Blue Disknél túl jó munkaerőnek bizonyult... A túlhajszolt és erőtlen PC-s szekció egyre jobban Romero képességeire kezdett támaszkodni. Az első hónap végére már több időt töltött mások programjainak átírásával, mint a saját játékain való munkával. Mielőtt feleszmélhetett volna, a játékrészlegnek vége volt.

Al Romerót PC-s felhasználói programok írására rendelte ki. Bár Lane-nek is megvolt a lehetősége, hogy csatlakozzon Romeróhoz, ő inkább az Apple II részlegnél maradt. Ez volt az első jele, hogy barátja nem osztotta Romero jövőképét, mely szerint az igazi le-

hetőségek a PC-ben rejlenek. Mivel Romero még többet akart tanulni a PC-ről, belement abba, hogy egy ideig a PC-s fejlesztőcsapatnál folytassa munkáját, de közölte Allel, hogy ha eljön az ideje, ismét játékokat szeretne készíteni.

Beköszöntött az időszak, amiről azt hitte, sose jön el! Romero boldogtalan volt. Közel egy évet töltött felhasználói szoftverek írásával, miközben Apple II játékok PC-re átírásával enyhítette kínját. A PC-t többnyire még mindig csak komoly programok futtatására használták, mert az egyelőre csak néhány szín megjelenítésére és csipegő hang megszólaltatására alkalmas szerkezet volt. Romero sehol sem volt teljes munkaidős játékkészítésről szőtt álmához képest.

Hogy a helyzet még rosszabb legyen, Romero családi élete is tovább romlott. Takarékossági okokból feleségét és gyerekeit egy házba költöztette Lane-nel és Jayjel. A fel-alá futkosó gyerekekkel és közösségi élet hiányától egyre frusztráltabb feleséggel a hangulat eléggé feszültté vált. Romero próbálta felvidítani, de kevés sikerrel: Kelly rendszerint csak magába roskadva üldögélt a díványon. Kezdte elveszíteni reményét abban, hogy férje számára bármi is fontosabbá válhat valaha a játékoknál.

A rossz állapotok a munkahelyen sem enyhültek. Romero kezdeti negatív benyomásai a lepukkant Softdisk-csapatról még sötétebbre módosultak. Alt egyre jobban nyomasztották a növekvő cég gondjai, és hogy mindent a helyén tartson, egyre szigorúbbá vált. Romerót és Lane-t ledorongolta amiatt, hogy kikapcsolták irodáikban a vibráló neonfényeket (ugyanis utálták a monitorok csillogását), Romerót pedig még azért is megfenyítették, mert túl hangosan hallgatta zenéjét – végül vonakodva ugyan, de felvett egy fejhallgatót.

A munkatársak ugyanígy az idegeire mentek: senki sem volt motivált köztük. Egy narkolepsziás munkatárs állandóan elaludt munka közben, akár egy kérdés megválaszolása közben is. Romero szórakozásképpen heavy metal zenéjének felhangosításával ébresztgette a fickót. Aztán ott volt Mountain Man (Hegyiember), aki az Apple II részleget vezette. Ő eredetileg konzervatív beállítottságú mérnökember volt a Hewlett-Packardnál, és egy nap valami sikertelenség folytán lelépett, hogy a hegyekben töltsön egy évet. Rongyos, durva vászonból készült kabátban, torzonborz szakállal tért vissza, és átvette a Softdisk Apple II-szekcióját. Az ő hozzáállása nem sokat tesz a részleg fejlődéséért – morfondírozott Romero.

Romero Allel is összetűzésbe került. „Azt mondtad nekem, hogy itt számítógépes játékokat készíthetek. Ezzel szemben mást sem teszek, mint a PC-s szoftverosztályt pátyolgatom. Ha ez nem fog megváltozni, itt hagyom a céget, és a LucasArtsnak fogok dolgozni!" – fenyegetőzött Romero, George Lucas új, játékokkal foglalkozó cégére célozgatva. Nagy Alnek nem tetszett, amit hallott. Romero bizonyult az egyik legértékesebb alkalmazottjának. Al csodálta koncentrációs képességét: bármikor is jött ellenőrizni a munkát, Romero mindig ott ült a gép előtt nagy furcsa szemüvegével, ami szinte a monitort érte, és órákon keresztül megállás nélkül programozott. Közölte vele: nem akarja, hogy elmenjen.

Romero elmondta, hogy az utóbbi évben alaposan tanulmányozta a PC-s játékokat, és kirívóan alacsony színvonalúaknak találta őket. Mivel a PC még mindig nem volt olyan

erős platform, mint az Apple II, a játékok is színvonaltalan próbálkozások voltak, statikus képernyők csúnya grafikával – közelébe sem értek Apple II-es társaiknak. Itt volt az idő a támadásra! Al egyetértett és beleegyezett egy új előfizetői lemez létrehozásába, ami kizárólag a PC-s játékosoknak szól, és havonta jelenik meg.

„Havonta? Lehetetlen, egy hónap nem elég idő!" – tiltakozott Romero. „Nos, ami azt illeti, előfizetőink már hozzászoktak a havi lemezmelléklethez. Esetleg megjelenhetnénk kéthavonta, de ez már a végső eset!" – válaszolta Al. „Azt hiszem, az megfelelő lenne. Ez még mindig nem túl sok idő, de ennyi alatt talán már össze tudunk hozni pár valamirevaló programot – de szükségem lesz egy csapatra. Egy játéktervezőre, pár programozóra, és egy menedzserre is, ugyanis nem akarok egész nap papírmunkával és tárgyalásokkal foglalkozni. Én programozni akarok!" Al azt válaszolta, külön designere nem lehet, de kiválaszthat magának a cégnél dolgozók közül valakit erre a munkára. A menedzser és egy új programozó felvételébe viszont beleegyezett – már csak meg kellett őket találni.

Romero visszasietett az Apple II szekcióhoz elújságolni Lane-nek és Jaynek a jó híreket. „Cimborák, most már végre kib****tt jó játékokat készíthetünk!" – lelkendezett. Lane lett a Gamer's Edge, az új, kéthavonta megjelenő PC-s lemezújság szerkesztője; már csak programozót kellett találni. Valakit, aki ismeri a PC-t, és ami legalább ilyen fontos: jól kijön Romeróval és Lane-nel. Jay azt mondta, ismer egy igazán droid programozót, aki már számos jó játékot küldött be hozzájuk, és még az Apple II-ről PC-re portoláshoz is ért. Romerót lenyűgözte a vele való hasonlóság. Viszont volt még egy probléma. A csodagyerek már háromszor utasította el a cég állásajánlatát, mert szabadúszóként szeretett dolgozni. Romero elhatározta, hogy Jayjel együtt meggyőzi a kölyköt. Jay – bár nem volt túl derűlátó az ügyben – beleegyezett, Romero pedig felvette a kagylót, és tárcsázta John Carmack számát.

Amikor Carmack megérkezett barna MGB-jében a Softdisk főhadiszállására, esze ágában sem volt elfogadni az állásajánlatot. A körülmények viszont egyre rosszabbra fordultak. Bár élvezte a szabadúszó életstílust, nehezen fizette ki a lakbérét, és gyakran zaklatták Jayhez hasonló szerkesztők, hogy némi költőpénzzel segíthessék ki. Némi stabilitás ugyan nem árthat, de nem akarta feladni terveit és álmait egy munkahely kedvéért. Igazán komoly érv kellett, hogy meggyőzzék...

Amikor Al találkozott Carmackkal, alig hitt a szemének. Ez a csodagyerek, akiről annyit hallott?! Ő, aki tizenkilenc éves kora miatt szakadt farmerjében és rongyos pólójában izmai ellenére se látszott olyannak, aki túl van a pubertáskoron?! Carmacknak viszont volt stílusa. Mikor Al kifejtette neki a Gamer's Edge lemezújság terveit, a szűkös határidőt egyáltalán nem tartotta problémának. Emellett Carmack kegyetlenül kritikus volt az összes eddigi játékkal szemben – beleértve a Softdisk programjait is. Al a másik épülethez vezette Carmackot, ahol Romero és Lane már türelmetlenül várták. Útközben Carmack elégedetten nyugtázta a „Dr. Dobb's Journals" nevű, hackereknek készülő magazinból álló halmot. A legnagyobb hatást viszont a Lane-vel és Romero-val való találkozása gyakorolta rá. A három programozó pillanatokon belül a programozás legkülön-

bözőbb részeiről kezdett el beszélgetni, kezdve a dupla felbontású 16-bites Apple II grafikától a 8086 assembly nyelv trükkjeiig. Megállás nélkül dumáltak, nem csak számítógépekről, de más közös hobbijaikról is: Dungeons & Dragons szerepjátékról, az Asteroidsról, a Gyűrűk Uráról. Carmack elmesélte nekik, mennyire szeretett volna jó számítógépeket kiskorában. „Haver, én simán megvettem volna neked őket!" – válaszolta Romero.

Carmackot váratlanul érte hogy olyasvalakivel találkozzon, aki szellemileg felér hozzá, különösen a programozás területén. Nemcsak hogy teljesen megértették egymást, de ezek a fickók nagyobb tudásúak voltak, mint ő! Nem csak jók voltak, de jobbak is nála – gondolta. Romero lelkesítő volt, nem csak programozásbeli hatalmas tudásával, de sok mindenre (grafikára, tervezésre) kiterjedő tehetségével is. Carmack, bár kissé beképzelt volt, nem hagyta, hogy egója útban álljon, ha valakitől tanulhatott. Éppen ellenkezőleg: úgy döntött, itt marad és figyelni fog. Elvállalja a Softdisk állásajánlatát.

Mielőtt a Gamer's Edge legénysége nekiláthatott volna a munkának, szükségük volt még egy nélkülözhetetlen gépre: a hűtőre. A játékok készítése nagy mennyiségű, könynyen hozzáférhető egészségtelen gyorskaját igényelt, pizzát és üdítőt, ezekhez pedig megfelelő tárolóhely kellett. Romero, Carmack és Lane is hozzájárult saját pénzéből száznyolcvan dollárral, hogy vegyenek egy használt hűtőgépet az épület hátsó részében található irodájukba.

Amikor becipelték a monstrumot, szinte érezték a körülöttük lévő többi dolgozó irigy és ellenséges tekintetét. Minden héten új felszereléssel állítottak be az irodába: mikrohullámú sütővel, hifivel, vagy egy Nintendo géppel. „Az a kib****tt Romero még egy videojátékot is behozott!" – sopánkodtak a dolgozók. „Csak kutatási célból van rá szükség" – közölte velük Romero. Az alkalmazottak ezt nem vették be, legjobban viszont akkor szívták a fogukat, amikor a leggyorsabb elérhető géptípussal, néhány vadonatúj 386-os PC-vel állítottak be hozzájuk a szállítómunkások. Az irodában mindenki más kb. negyedilyen gyors gépeken dolgozott.

Amikor a Gamer's Edge szerkesztői mindennel megvoltak, bedugták a mikrosütőt, hogy pizzával ünnepeljék meg az eseményt. Az irodákban az összes fény azonnal kialudt. „Ezt nem viseljük el tovább, eljött a lázadás ideje!" – méltatlankodtak a dolgozók. Beszéltek Allel, aki gyorsan lehűtötte őket. „A Gamer's Edge gárdája annak ellenére, hogy igencsak jó dolguk van, éppen a cég megmentésén dolgozik. Igen, a cég megmentésén!" – hangsúlyozta. Az elmúlt évek fellendülése a végéhez közeledett. A cég hatalmas erőforrásokat áldozott a balsorsú Apple II gépekre, Alnek pedig egyik napról másikra el kellett bocsátania huszonöt dolgozót.

„Figyeljetek rám" – magyarázta a Gamer's Edge miatt siránkozóknak – „Ne panaszkodjatok. Ha ezek a fickók befutnak, abból valamennyien profitálunk. Menni fog, ne aggódjatok!" Ám igazság szerint Al maga is aggódott. Lesétált a Gamer's Edge szobájához és kinyitotta az ajtót. Odabent a villózó monitoroktól eltekintve teljes sötétség honolt. Odalépett a villanykapcsolóhoz hogy felkapcsolja a lámpákat, de semmi se történt. „Oh," – vetette oda Romero – „kikötöttük a lámpákat. Tök szívás volt." „Vibráltak" –

magyarázta Lane hunyorogva – „az nem jó a szemnek." Al körülnézett: az égők ki voltak csavarva foglalataikból. A csapat tényleg otthon érezte magát. Látta a mikrohullámú sütőt, a hűtőt, a rengeteg gyorskaját. A hifiből Metallica szólt, a falon egy dart-nyilakkal teletűzdelt Warrant poszter függött, Carmack, Lane és Romero pedig ott ültek a saját agyondíszített gépeiknél. „Nézzétek. Nincs két hónapunk az első lemezre. Négy héten belül meg kell jelennünk vele, és két játéknak kell rajta lennie, hogy minél többen előfizessenek!"

„Egy hónap?!" – szörnyülködtek Romeróék. Az eredeti kéthónapos határidő is igen szoros volt. Lehetetlen volt két teljesen új játékkal előállniuk a semmiből, így néhány, már meglevő Apple II-es játékuk átírása mellett döntöttek. Olyanokat választottak, amiket mind Carmack, mind Romero tudott kezelni. Romero első Dangerous Dave játékát még 1988-ban készítette az Uptime számára. Elég lineáris „menj előre" kalandjáték volt egy kis paca által jelképezett fickóval, aki lila páncélt és zöld sityakot viselt. A játék célja az útvesztőn való keresztüljutás illetve keresztülugrálás volt, összegyűjtve minél több kincset anélkül, hogy megölnének. A Nintendo híres Donkey Kong játéktermi gépe, amit Romero annyira csodált, nagyon hasonló alapokkal rendelkezett.

A Catacombs volt Carmack utolsó szerepjáték-próbálkozása abban a világban, amit a Shadowforge-dzsal és a Wraith-tel nyitott meg. A Catacombsra nagyobb hatást gyakorolt a Gauntlet játéktermi gép, amiben a karaktereknek keresztül kellett magát verekednie, lőnie és varázsolni egy nagy útvesztőn. Olyan volt, mint a Dungeons & Dragons, csak akció köritéssel. Ez volt az egyik legfontosabb közös vonása a két John-nak: mindketten imádták a gyors, akciódús játéktermi gépeket, mindketten utánozni szerették volna ezeket, de ami a legfontosabb: mindkettőjüknek megvolt a tehetsége is hozzá. Nagyon jó párost alkottak – most már csak dolgozniuk kellett.

Romero humorosan csak „halálos terv" néven utalt az ezt követő időszakra: mazochista iramú programozási maraton, minimális alvással, hordónyi kávéval, és üvöltő zenével. „Sportemberként" Romero és Carmack nem versenyzett egymással programozási sebességben. A Programozó Ász hamar rájött, hogy a „Csodagyerek" könnyedén lepipálja. Az egész egy nagy móka volt. Romero csodálta új kollégáját és barátját, akivel késő éjszakáig ültek a gépek előtt.

Volt egy keserűbb oka is Romero megnőtt szabadságának; ugyanis időközben elvált. A huszonkét éves Leendő Gazdag Embernek elég kihívással kellett szembenézni a férj és szülő szerepén kívül is. Felesége nem osztotta játékok iránti rajongását, és egyre rosszkedvűbbé, depressziósabbá vált. Családi ebédeket akart, és templomba járni, és szombati kerti partikat: olyan dolgokat, amiket Romero egyre kevésbé tudott vagy akart megadni neki.

Egy ideig megpróbálta egyik világát se feladni, néha még az irodából is jóval előbb hazament, mint a többiek – de sosem volt elég. Igazság szerint Romero nem tudta, képes-e egyáltalán eleget nyújtani Kellynek. Énjének egyik fele akarta a családot, amit gyerekként sohasem élvezhetett, de néha úgy érezte, ő egyszerűen nem úgy lett programozva, hogy ilyen férj vagy apa legyen. Végül beleegyezett a válásba, mert úgy gondolta, így mindenkinek jobb lesz. Kelly viszont nem csak külön élni akart, de Kaliforniába

költözni is, ahol közelebb lehetett a családjához. Romero összetört. Tudta, hogy nem maradhat vele két fia. Meggyőzte magát, hogy a „távolsági apaság" nagyon jól működhet még néhány államnyi távolsággal közte és fiai között is, és még így is közelebb állhat gyerekeihez, mint ő valaha a saját apjához.

A családi élet helyett Romero egyre jobban belemélyedt a Gamer's Edge-be. A PC-re való játékátírások segítették Carmackot és Romerot, hogy megtalálják a módszert, amivel a legjobban tudnak együttműködni, kihasználva mindkettőjük képességeit. Carmackot legjobban a játékot hajtó programmag elkészítése érdekelte, amit motornak hívtak. Ez a kód volt felelős a grafika megjelenítéséért. Romero ezzel szemben különböző segédeszközök készítését élvezte, azt a részét a programozásnak, mely által karaktereket, környezetet, vagy pályákat lehetett létrehozni. Emellett szeretett tervezni is, azaz meghatározni a játékmenetet, mi és hogyan történjék, mi tegye az egész játékot élvezetessé. Olyanok voltak mint a Yin és Yang. Míg Carmack elképesztően tehetséges volt programozásban, Romero nagyon értett mindenféle tervezéshez és a rajzoláshoz is, és bár gyerekként Carmack is játszott videójátékokal, SENKI sem játszott annyit, mint Romero. A legjobb programozó és a legjobb játékos – együtt tökéletes csapatot alkottak.

Lane viszont egyáltalán nem illett közéjük. Bár még mindig szerkesztőként dolgozott a Gamer's Edge-nél, egyre nagyobb lett közte és a többiek között a távolság. Romeróval ellentétben Lane nem volt elkötelezve a PC iránt. Romero szerint öreg barátja nem volt megfelelő a feladatra, és amilyen gyorsan barátságot kötött vele annak idején, olyan gyorsan rúgta most ki. Lane egyszerűen nem bírta a feszült munkatempót, Romero pedig nem akart senkit a siker útjában tudni. Carmackkal mindene megvolt, amire szüksége lehetett. Egyik alkalommal mikor Lane éppen kiment a szobából, Romero megpördült és odaszólt Carmacknak: „Szabaduljunk meg tőle!"

Ugyanakkor volt valaki, akit Carmack, de főként Romero mindenképpen a csapatban szeretett volna tudni: Tom Hall volt az illető. A huszonöt éves Tom már azelőtt az Apple II részlegnél dolgozott, mielőtt Romero megérkezett a Softdiskhez. Romero szóhasználatával, Tom egyszerűen „kib******ul őrületes fickó" volt. A magas és értelmes Tom az abszurditás mintaképe lehetett volna, annak ellenére, hogy senki se vette fel vele a versenyt kreativitásban. Irodája tele volt emlékeztetőkkel és mindenféle firkálmányokkal. Minden nap új vicces üzenet volt olvasható monitorján. Amikor elhaladt Romero mellett, Tom rendszerint felhúzta szemöldökét és ufószerű magas hangot hallatott, majd továbbment. Tom is vérbeli játékos volt...

A Winconsinban született és nevelkedett Tomnak nem kellett úgy megküzdenie a játékokért, mint Carmacknak és Romerónak. Mérnök apja és újságíró anyja – akit Tom csak Milwaukee Erma Bombeckjeként * emlegetett – mindent biztosítottak legkisebb fiuk számára, amire csak szenvedélyéhez szüksége volt: először Atari 2600-as, majd

***Erma Bombeck:* Nemrég elhunyt híres, humoros, szatirikus stílusú amerikai írónő.

Apple II gépet. Tom bájosan különös volt. Gyakran kedvenc baseballcsapatának fejvédőjében és vörös tornacipőben mászkált fel alá. Iskolában egy pokrócból formált zacskószerűségben tartotta magánál rajzait és nyolcmilliméteres filmjeit. Ezeket mindenhova magával hurcolta, még órák közben is az asztala alatt tartotta őket. A Csillagok háborúja őrült rajongójaként harmincháromszor látta a filmet, és ugyanilyen szenvedélyes volt a különleges sportok iránt is. Ő volt az állam „frizbi-golf"** bajnoka, de emellett szerette az origamit is, és dominókból is gyakran épített különféle alakzatokat szülei háza körül. Míg más korabeli gyerekek popsztárokért és sportolókért rajongtak, számára Bob Speca, a világ dominófelállító bajnoka volt a példakép.

Amikor Tom megkapta Apple II-jét, végtelen világ nyílott meg előtte. Carmackhoz és Romeróhoz hasonlóan Tom is magától tanulta a játékok készítését, amilyen gyorsan csak lehetett. Mire beiratkozott a Wisconsin Egyetemre számítástechnikát tanulni, már közel száz játék volt a háta mögött, melyek többségét olyan játéktermi gépek inspirálták, mint a Donkey Kong. Carmackkal és Romeróval ellentétben Tom élvezte egyetemi éveit. A legváltozatosabb tárgyakat tanulta a nyelvektől a fizikán át az anatómiáig. A számítógépes játékokat egyedi médiumnak tartotta, amikben jól felhasználhatta sokrétű tudását: megalkothatta a földön kívüliek nyelvét a játék számára, valósághű fizikát tudott programozni, vagy történetet és igazi karaktereket létrehozni.

Mindenféle egyetemi munkákra kezdett jelentkezni, míg végül bénult gyerekek számára készülő játékok fejlesztésénél kötött ki. Tom szerette látni a gyerekek arcát, amikor az ő programjait élvezve elmenekülhettek a valóság elől az általa teremtett világba. Nem maga, inkább a közönsége számára készítette ezeket a programokat. Bár a játékokat nem ismerték el művészeti ágnak, Tom meg volt győződve róla, hogy ezek legalább olyan nagyszerű módjai a kommunikációnak, mint a filmek vagy a regények.

Miután lediplomázott, álmai villámgyorsan szertefoszlottak. Amikor cégekhez küldött önéletrajzai válasz nélkül maradtak, úgy tett, mint a legtöbb frissen végzett diák: feladta álmait, és „igazi munkahelyet" keresett magának. Minden egyes alkalommal, amikor felvette öltönyét, és elbeszélgetésre ment, az asztal túlsó végén ülő ember pontosan ugyanazt a kérdést tette fel neki: „Biztos, hogy ezt a munkát akarja?" Tom hallgatott a lelkére, és nemet mondott. Nem sokkal ezután állást kapott a Softdisknél.

Tom azonnal megkedvelte Romerót, aki több mint egy évvel utána érkezett a céghez. Romero imádta Tom egyik játékát, a Legend of the Star Axe-ot. A programot egyértelműen Tom kedvenc könyve, a brit Douglas Adams által jegyzett Galaxis útikalauz stopposoknak ihlette, melyben Mony Python szerű humor találkozott a Csillagok háborújával. A játékban egy '57-es évjáratú Chevy autó és rengeteg idióta karakter szerepelt, köztük a „Blehek", zöld lények, két hatalmas szemüreggel, akik fel-alá járkáltak és embereket ijesztgettek furcsa hangokat hallatva.

Míg Carmackot és Romerót a programozás kötötte össze igazán, Romerot és Tomot a poénkodás. Folyton ökörködtek, még Tom földön kívüli ciripeléséből is kidolgozott, csi-

---

****Frizbi-golf:*** Főleg Amerikában űzött különleges sport, mely a frizbidobálás és a golf keveréke. A nagy nyílt területen labda helyett egy frizbit kell eljuttatni a megadott helyre minél kevesebb dobással, a lyukakat pedig kosarak helyettesítik.

pogásokból és csippanásokból álló nyelvet hoztak létre. Mindketten szerették a morbid, mások számára nem is értelmezhető dumákat. Amikor Tom valami olyasmit mondott, hogy „Mártsd a fütykösödet egy bárány bűzös lyukába!", Romero kapásból így válaszolt: „Te meg hasíts fel egy kecskét és tekerd magad köré a meleg beleit péniszgyűrű gyanánt!". Sose fogytak ki az ilyenfajta beteges viccekből.

Amíg Carmack és Romero a Catacomb és Dangerous Dave játékokon dolgoztak, Tom gyakran beugrott segíteni kicsit. Mivel Lane épp távozóban volt, Romero elhatározta, hogy szerkesztőként hivatalosan is maga mellé veszi Tomot, aki hozzájuk hasonlóan mást sem akart, csak teljes munkaidejében játékokkal foglalkozni. Ezen kívül ő is rájött, hogy az Apple II napjai meg vannak számlálva, és az igazi jövő a PC-ben van – és ez egyben az ő jövője is. Nagy Al viszont hallani sem akart erről. Tom már az Apple II részleg szerkesztője, és ott is marad – jelentette ki.

A csalódottság ellenére Carmack és Romero tudta, hogy egy ideig Tom nélkül is dolgozhatnak, egy tervezőre viszont mindenképpen szükségük volt. Addig a programozó volt felelős a grafika elkészítéséért is, de Romero és Carmack nagyobb szabású játékokat akartak, melyben tehetségesebb és csak erre koncentráló ember alkotná meg a látványelemeket. Bár Romero maga is jó tervező volt, Apple II játékaihoz maga készítette a grafikát, kész volt átruházni ezt a feladatot egy olyan tehetségre, mint a huszonegy éves gyakornok Adrian Carmack volt.

Adrian Johnnal való vezetéknév-egyezése egyszerű véletlen volt, nem volt köztük semmilyen rokoni kapcsolat. Sötét, derékig érő hajával Adrian attól a perctől fogva kitűnt vaskalapos társai közül, ahogy megérkezett a céghez. A grafikusok szekciója Romero szerint legalább olyan lusta és pipogya volt, mint a Softdisk többi része. Nem játékosok voltak, még csak nem is érdekelték őket a játékok. Képességeik pénzügyi programokhoz használt grafikus egységek tömeggyártásában merült ki, ami után elégedetten fejezték be munkájukat a nap végén. Adrianben velük szemben volt valami szikra, ráadásul hatalmas heavy metal pólógyűjteménnyel is rendelkezett...

Ennek ellenére Romero nem tudta, hogy Adrian sem volt igazi játékos, legalábbis már nem, a játékokon keresztül ugyanis a rajzoláshoz vezetett az útja. A Shreveportban felnövő Adrian is átesett játéktermi időszakán; ő is számtalan délutánt töltött el barátaival az Asteroidsszal és Pac-mannel játszva. Annyira tetszettek neki a gépeken lévő illusztrációk, hogy elkezdte lemásolni őket, ahogy a Molly Hatchet nevű rocker CD-borítóival is tette a tanórák alatt. Kamaszként Adriant egyre jobban kezdték érdekelni az illusztrációk, és még a videojátékokat is abbahagyta miattuk: igazából nem ezek foglalkoztatták.

Tizenhárom évesen Adrian apja, aki a helyi élelmiszercégnek adott el hústermékeket, váratlanul meghalt szívrohamban. Az eddig is csendes és érzékeny Adrian még visszahúzódóbb lett. Míg hitelügyintézőként dolgozó anyja és két testvére próbálták magukat túltenni a családfő halálán, Adrian egyre több időt töltött rajzolással. Nem meglepő módon a tizenéves srác (aki otthon skorpiót tartott háziállatként) ötletei és illusztrációi igen sötét hangulatúak voltak, s az egyetemi évek során nyomasztóvá és valósághűvé váltak.

Hogy megkeresse az iskolára való pénzt, Adrian egy helyi kórházban vállalt kisegítő

munkát. Feladata a betegekről és sérültekről készült fotók fénymásolása és rendszerezése volt, azon a helyen, ahol a legborzasztóbb halálesetek és legsúlyosabb betegségek fordultak elő. Olyan szörnyű keléseket látott, ahol a hús és a bőr lassan elvált a csonttól; de nem kevés lőtt sebbel és leszakadt végtaggal is találkozott. Egyik nap egy farmer kerítéspózna által felnyársalt ágyékkal állított be. Ezek a képek szinte fetisisztává tették, gyakran cserélgette őket barátaival.

Művészi stílusa az őt ért sokkoló hatásoknak köszönhetően nem csak egyre sötétebbé, de egyre kifinomultabbá is vált idővel. Egyetemi mentora, Lemoins Batan felismerte az Adrianben rejlő tehetséget; képességét, hogy megerőltetés nélkül minden részletre kiterjedő rajzokat készítsen. Mikor Lemoins megkérdezte tőle, mit csinálna szívesen, Adrian azt felelte, szépművészettel kapcsolatos dologgal foglalkozna, jelenleg pedig tapasztalatra van szüksége. Tanára hallott ezt-azt egy helyről, ahol talán elkezdhetne dolgozni: a céget Softdisknek hívták…

Amikor Adrian megtudta, hogy a Softdisk számítógépes szoftverek számára keres grafikus tervezőt, nem volt túlságosan elragadtatva. Ő a ceruzához és a papírhoz volt szokva, nem a billentyűzethez és nyomtatóhoz. A szoftvercégnél való gyakornokság viszont jobban fizetett, mint a kórház, így beleegyezett pár kisebb munka elvégzésébe, mígnem egy nap, betérve a kórházba, ott találta főnökét hangosan vitatkozva két fiatal programozóval. Egyik társa odalépett hozzá és megkérdezte tőle: „Tudod, mi folyik itt?" „Nem, fogalmam sincs." – felelte Adrian csendesen. „Rólad beszélnek."! „Ó a fenébe, erre rácsesztem" – válaszolta Adrian, feltételezve, hogy valami rosszat tett, és emiatt most kirúgják. Ezzel szemben, amikor a két programozó befejezte a vitatkozást, és odalépett hozzá, John Carmack és John Romero neveken mutatkoztak be neki – mint új kollégái a Gamer's Edge-nél.

A következő Gamer's Edge lemezre csak egy játékot kellett készíteniük. Al beleegyezett a tervbe, hogy Carmack és Romero, álmaikat követve nagyobb, komolyabb játékkal álljanak elő két hónap alatt. Ez még mindig igen tekintélyes munka volt, de ilyen remek munkamegosztással (Carmack a motoron dolgozott, Romero a segédszoftvereket és a tervezést vállalta, Adrian az illusztrációkat, Lane pedig a menedzsmentet és az egyéb kódolást) lehetségesnek tűnt a dolog.

A következő játék ötlete Carmacktól származott, aki forradalmi programozási technikával kísérletezett, mellyel áttörve a statikus képernyő határait, igazi mozgás illúzióját kelthette. A módszert scrollozásnak, vagy görgetésnek hívták. Mint már megannyi alkalommal, a játéktermi játékok szolgáltak mintaképpen. Kezdetben a játéktermi gépek akciói nem mozgó, statikus képernyőn zajlottak: a Pongban a golyóütő pallókat csak a képernyőn belül lehetett fel-le mozgatni; a Pac-Manben a pontevő gömböc csak egy szűk területen belül manőverezett; a Space Invadersben pedig az űrhajó mindig a képernyő alsó felén tartózkodott, onnan lőtte a fent előtűnő földön kívülieket. Ezekben a játékokban nem volt igazi mozgásérzet, a játékos vagy az ellenfelek a képernyőn kívülről tűntek elő.

Mindez megváltozott, mikor 1980-ban a Williams Electronics gondozásában megjelent a Defender, az első játéktermi gép, melyben megjelent a képernyő-görgetési technika. Ebben a lövöldözős sci-fiben a játékos által irányított űrhajó vízszintesen mozoghatott a bolygó felszíne felett, miközben űrlényeket kellett lelőnie és embereket megmentenie. A képernyőn minitérkép mutatta a teljes bejárható területet, mely felnagyítva mintegy három és félszerese lett volna az egy időpontban belátható játéktérnek. A többi akkori játéktermi géppel ellentétben a Defender világa tágasnak tűnt: a játékosok egy sokkal nagyobbnak tetsző világ nem létező levegőjét lélegezhették be virtuálisan. A program igazi bombasiker lett: majdnem annyi játékteremben volt megtalálható, mint a Space Invaders, és még a Pac-Mantől is sikerült elhódítania az Év játéka címet. A Defendert számtalan hasonló, görgetést használó program követte. 1989-re ez vált a legelterjedtebb technológiává, alapját képezve többek közt a legjobban fogyó otthoni videojátéknak, a Nintendo gépére elkészült Super Mario Bros. 3-nak is.

Ekkoriban, 1990 szeptemberében viszont még senkinek sem sikerült megvalósítani a görgetéses technikát PC-n, helyette más, gyenge próbálkozásokkal próbálták elhitetni a játékossal, hogy az akció nem a látható, statikus képernyőre terjed ki. Amikor a játékos a képernyő jobb oldalára ért, láthatta, ahogy a jobb képernyő-félteke nehézkes mozgással átvándorol a bal oldalra. Mindennek oka a PC játéktermi gépekhez, Apple II-höz és az otthoni konzolokhoz (mint a Nintendo) viszonyított lassúsága volt. Carmack elhatározta, hogy megvalósítja a folyamatos, Super Marióban látható gördülést PC-n is.

A következő Gamer's Edge kiadás nagy lépés volt a siker irányába. Amikor a csapat a játékhoz gyűjtött ötleteket, Carmack bemutatta nekik a technikát, amin dolgozott, és amely képes volt a képernyő lefelé gördítésére. Az alaposabban kidolgozott scrollozó technikán alapuló játékokhoz képest ez még kicsit nehézkesnek tűnt, a grafika előre meghatározott úton volt csak képes változni. Nem volt meg az az érzés, hogy a játékos saját akarata szerint mozgott lövöldözés közben. Inkább olyan érzetet keltett, mint ha egy színész háta mögötti tájat mozgatták volna csak a színpadon.

Ennek ellenére a vérbeli játékos Romero, aki csaknem minden PC-s játékot kipróbált eddig, még sohasem látott ehhez hasonlót. Ő volt az első, akinek ilyen élményben lehetett része. A játékot Slordaxnak nevezték el, és ez lett az első „lőjj le minden űrhajót" stílusú Space Invaders- vagy Galaga-leszármazott a PC-n. Négy hetük volt rá, hogy elkészítsék.

A Slordaxszal a csapat egyre összeszokottabbá vált. Carmack szakadatlanul dolgozott a grafikus motoron, Romero programokat készített, amikkel megalkothatta a karaktereket és pályaelemeket. Amíg Carmack a forradalmi motort kódolta, Romero lebilincselő játékmenetet tervezett. Még Tom Hall is beosont néha hozzájuk, hogy segítsen megalkotni a játék szörnyeit és háttereit – Adrian pedig űrhajókat és aszteroidákat rajzolt ezalatt. „Kétség sem fér hozzá, a kis újonc nagyon tehetséges." – gondolta Romero.

Bár még mindig nagyon új volt Adriannek a számítógép, lassan de biztosan hozzászokott a használható lehetőségekhez. A számítógépes grafikai megjelenítés ebben az időben a XIX. század végén hódító pointillista irányzathoz hasonlított, ahol a színek egybemosása helyett nagyobb, egységesebb, nem kevert színtömböket használtak. A leg-

több PC csak négy szín használatára volt képes (ezt hívták CGA szabványnak), nemrég jelentek meg az első játékok, ami már kihasználták a tizenhat színt kezelő EGA rendszer lehetőségét, de még ez is szűk kereteket biztosított a grafikusok számára. Adriannek csak néhány szín állt rendelkezésére, amiket még csak nem is keverhetett – ezekkel kellett életre keltenie a világot. A témában jártasak ezt az egyszerű megjelenítési módszert „pixeltologatásnak" nevezték –, és ebben Adrian nagyon jó volt.

Az viszont még feltűnőbb volt, hogy Adrian milyen borzasztóan csendes. Ennek egyik oka az volt, hogy nem igazán ismerte ki magát a többiek között. Carmack szaggatott mondataival és mondatvégi zümmögésével olyan volt, mint egy robot. Néha egy szót sem szólt egész nap, de mindig fantasztikus munkával kápráztatatta el őket. Vele ellentétben Romero egyszerűen bizarr volt az állandó hülye kibelezős és feldarabolós vicceivel, no meg Melvin-képregényeivel, amiket még mindig rajzolgatott. Adrian őt mókásnak tartotta – Tom Hall viszont más tészta volt. Amikor Adrian először találkozott vele, Tom éppen feszes kék nadrágban, fehér trikóban, köpenyben és kezében műanyag karddal állított be az irodába. Ahogy megállt, szemöldökét megemelte és furcsa földönkívüliszerű csippanást hallatott, amire Romero szakadó nevetése volt a válasz. Ez volt Tom Halloween-ruhája. Tom, mint oly gyakran, ott maradt segíteni a játék tervezésében, de Adrian megkönnyebbülésére nemsokára elment.

Pár nappal később viszont Tom Adriannél jóval tovább maradt bent. A többi Softdisk alkalmazott is hazament már, csak ő és Carmack voltak az irodában. A Slordax jól haladt, így Carmack most mással foglalkozott. Született éjjeli bagolyként szívesen maradt bent dolgozni hajnalig. Szerette a magányt, a csendet, és a lehetőséget, hogy még jobban belemélyedhessen munkájába. Azt tette, amit mindig is szeretett volna: játékokat programozott. Boldog volt, és mint általában, most sem gondolt a jövőre. Ha játékokon dolgozhatott annyi fizetésért, amiből futotta neki ételre és hajlékra, az tökéletesen elég volt neki. Még egyik legelső munkanapján jelentette ki a többieknek: „Csak zárjatok be a budira egy számítógéppel, pizzával, diétás kólával, és én jól elleszek ott."

Ahogy Tom kényelmesen elhelyezkedett székében, Carmack megmutatta neki, hogy sikerült összehoznia egy animált grafikus tömböt. A monitor képe ezernyi pixelből épül fel, egy csoport ezekből alkot egy tömböt. A játék készítésénél a tervező a pixeleket használja, hogy megalkosson egy tömböt, aztán a tömböket egymás mellé rakva hozza létre a környezetet. Olyasmi ez, mint amikor a konyhában a mozaiklapokkal kirakod a padlót. Carmack trükkjével a tömbök animációt is kaphattak. „Ez még arra is képes, hogy a figurád ráugorva egy tömbre kiváltson valamilyen akciót." – magyarázta. „Tényleg meg tudod csinálni?" – kérdezte Tom. „Naná. Zzz." – válaszolt Carmack. Csak tudnia kellett, mi történjen, amikor a játékos hozzáér egy animált tömbhöz. Ez azért volt fantasztikus, mert a Super Mario Bros. 3 és a hasonló sikerjátékok mind az animált tömbökről szóltak – például a Marióban, ha a játékos ugrásával hozzáért egy villogó panelhez, az aranyérme-esővel jutalmazta őt. Tom le volt nyűgözve, de ez még csak a kezdet volt.

Carmack lenyomott néhány billentyűt, hogy megmutassa Tomnak másik elképesztő újdonságát, az oldalra scrollozást. A Defender és Mario által népszerűvé vált módszer lehetővé tette, hogy a játéktér megállás nélkül gördüljön tovább, ha a játékos a képernyő

valamelyik széléhez közelít. Néhány éjszakányi kísérletezés után Carmack rájött a nyitjára, hogyan valósítsa meg ugyanezt PC-n. Mint mindig, most is saját egyéni módján közelítette meg a problémát. Túl sokan próbálták valamilyen ügyes módon áthidalni a dolgot, de ez nem volt logikus számára. Először az egyértelmű megközelítéssel próbálkozott: mindig kirajzolni újra az egész megváltozott képernyőt. Ez természetesen nem működött a PC-k lassúsága miatt. Aztán megpróbálta kicsit optimalizálni a dolgot. Vajon ki tudja használni a PC átmeneti memóriáját ahhoz, hogy gyorsabban rajzolja ki a képeket? Néhány próbálkozás után ezt a lehetőséget is elvetette.

Végül szépen megbeszélte a dolgot magával. „Oké, mit is akarok elérni? Azt szeretném, hogy a monitoron megjelenített kép szépen, egyenletesen változzon, ahogy a játékos mozgatja a figuráját." Korábbi, Catacombs című játékára gondolt, melyben a képernyőt egy nagy ugrással mozgatta arrébb, amikor a karakter elérte az útvesztő egyik oldalát. Ez bevett trükk volt a programozóknál, amit „tömb-alapú görgetésnek" neveztek. Most viszont ennél sokkal finomabb mozgásra volt szüksége, hogy arra is reagálni tudjon a kép, ha a karakter csak egy hajszálnyit mozdul el. A gond az volt, hogy a számítógépnek túl sok erőforrásba telt az egész képet újra kirajzolni minden egyes apró mozgásnál – és ekkor jött a nagy ötlet!

„Mi lenne, ha ahelyett hogy az egészet újra kirajzoltatom, csak azt jeleníttetném meg újra, ami valóban meg is változott?!" – gondolta. Ilyen módon a görgetés megvalósítása sokkal gyorsabban mehetne! A monitort nézve elképzelte, ahogy a karakter a végtelen kék ég alatt fut az egyik irányba. Ha a karakter eleget haladt, egy felhő tűnne fel lassan a feje fölött. A PC ezt nagyon egyszerűen úgy oldotta meg, hogy újra rajzolt minden egyes kék pixelt a képernyőn: a bal felső saroktól a jobb alsóig az összeset, még akkor is, ha valójában csak a felhő képe változott meg az égen. A számítógép – mivel nem gondolkodott – nem tudta átugrani ezt a hatalmas felesleges munkát, így helyette Carmack kezdett el gondolkodni a jobb erőforrás-kihasználás érdekében. Carmack írt egy algoritmust, ami elhitette a számítógéppel, hogy például a jobbról a hetedik tömb valójában az első. Ily módon a számítógép ott kezdte el a kirajzolást, ahol Carmack akarta. Ahelyett hogy több ezer felesleges, már meglévő pixelt rajzolt volna ki újra a képernyőre, a számítógép a felhővel kezdte a megjelenítést. Hogy a játékos elég finomnak érezze a változást, Carmack megtoldotta még egy apròsággal a dolgot: betáplálta, hogy a program előre jelenítsen meg a képernyő jobb oldali széle mellett egy még nem látható kék tömböt, amit a gép a memóriájában tartott, és így nagyon gyorsan megjelenhetett mozgás esetén. Carmack „adaptive tile refresh"-nek nevezte el az eljárást.

Tom azonnal megértette, hogy egyszerűen fogalmazva mit is jelent mindez: meg tudják írni a Super Mario Bros. 3-at PC-re! Soha senki nem csinált még hasonlót, ők pedig itt és most megtehették. Átírhatták legkedveltebb játékaikat úgy, hogy azok PC-n is futtathatóak legyenek. Ez a lépés forradalmi volt, melynek jelentőségét tovább növelte a Nintendo hatalmas sikere ugyanezzel az eljárással a konzolokon. Eddig nem volt mód az ilyen programok lekoppintására PC-n, nem lehetett csak úgy átmásolni őket, mint a zenekazettákat – most viszont pixelről pixelre leutánozhatták az egészet! Igazi hackereknek való csíny volt.

„Csináljuk meg! Csináljuk meg a Super Mario első pályáját még ma éjjel!" – lelkendezett Tom. Belőtte a Super Mario játékot az irodai TV-n és játszani kezdett vele, miközben elindította gépén a szerkesztőprogramot. Mintha valami híres festményt másolna, PC-jén egy az egyben újrarajzolta az összes, első pályán látható grafikus tömböt, miközben időről időre kimerevítette a TV-képernyőt. Mindent pontosan lemásolt, kezdve az aranyérméktől a bohókás fehér felhőkig. Az egyetlen, amit megváltoztatott, a fő karakter volt. Mario helyett a korábban Romero által megalkotott Dangerous Dave figuráját vette elő. Eközben Carmack optimalizálta a görgetési kódot, és beépítette a Tom által gyártott pályaelemeket a programba. Tucatnyi diétás kóla után végre elkészültek az első pályával. Az óra hajnali fél hatot mutatott. Elmentették az egészet egy lemezre, majd Romero asztalára tették és hazamentek aludni.

A következő reggel Romero tíz körül ért be, és meglátta billentyűzetén a lemezt, melyre egy cetli volt ragasztva Tom kézírásával: „DAVE2-re indul!". Romero becsúsztatta a lemezt és elindította a programot. A képernyő elfeketedett majd fehér betűk jelentek meg rajta:

„Dangerous Dave
minden szerzői jogot megsért".

Az egyik oldalon a vörös sapkában és zöld pólóban pózoló Dangerous Dave portréja volt látható, a másikon pedig egy zord, kalapácsát lóbáló fehér parókás bíró. Romero rácsapott a szóköz billentyűre, hogy lássa végre, mi fog történni. Megjelent előtte a Super Mario Bros 3 ismerős környezete: a sápadt kék ég, a bohókás fehér felhők, a sűrű zöld bokrok, az animált tömbök a kis forgó kérdőjelekkel, és furcsa módon az általa megalkotott Dangerous Dave figura is ott állt a képernyő alján. Romero lenyomta az egyik kurzorbillentyűt, ezáltal odébb vitte karakterét, és figyelte, ahogy a képernyő simán, akadozás nélkül továbbgördült. Teljesen el volt képedve.

Romero alig kapott levegőt. Csak ült a székében, nyomogatta a kurzorbillentyűket, és nézte, ahogy Dave előre-hátra halad a tájjal együtt mozogva. Hátha valamit nem jól látott, talán ez nem is a valóság, talán Carmack mégse jött rá, hogyan valósítsa meg pontosan ugyanazt, amit a fránya Nintendo el tudott érni, talán mégse sikerült neki megvalósítani azt, amire a világ összes játékosa vágyott... A Super Marióval a Nintendo lassan a Toyota céget is lehagyva Japán legsikeresebb vállalatává vált, több mint egymilliárd dolláros évi bevételt produkálva. Shigeru Miyamoto, a sorozat atyja szegény vidéki fiúból a játékipar valóságos Walt Disneyévé vált. A Super Mario Bros. 3-ból tizenhétmillió darabot adtak el, ami a zeneiparban tizenhét platinalemeznyi mennyiségnek felelt meg – ekkora sikerrel pedig csak a legnagyobbak, a Micheal Jackson-szerű megasztárok büszkélkedhettek.

Romero agyát szinte elöntötték a tervek. Látta a jövőt, a jövőjét: a szoba szinte megtelt nagyszabású álmaival. A PC nagyon ütős volt. Napról napra több otthonba jutott el, és nem volt messze az idő, amikor már nem luxuscikknek, hanem általános használati tárgynak számít majd, amiben pedig nagy segítségre lehetett egy igazán jó játék. Ilyen játékkal PC-n az embereknek még Nintendo gépeket sem kell venniük: elég a számítógép! Romero csak ült a lerobbant shreveporti irodában és nézte a technológiát, ami játékok egész generációját indíthatja el. Látta jövőjüket Leendő Gazdag Emberekként, és az egész dolog annyira megsemmisítően hatott rá, hogy képtelen volt felállni székéből, vagy akár csak megmozdulni is. Teljesen kész volt. Csak néhány órával később, mikor már Carmack is beért az irodába, tudta magát annyira összeszedni, hogy meg tudjon szólalni. Mondanivalója barátjának, zsenipartnerének tömör volt: „Megcsináltad! Itt hagyjuk őket!"

Negyedik fejezet

PIZZAPÉNZ

A két John között alapvető és feltűnő eltérés volt abban, ahogyan az időhöz viszonyultak. Olyanfajta különbség volt ez kettőjük között, ami nagyon jó párossá tette őket, de megoldhatatlan konfliktusokhoz is vezethetett.

Carmack a mának élt. Legfontosabb tulajdonsága a koncentrálóképessége volt. Az időre nem mint holmi ígéretes jövőre, vagy érzelgős múltra gondolt, kizárólag a konkrét jelen érdekelte: a problémák és megoldások interaktív hálója; a képzelet és a programkód. Semmit sem tartott meg a múltból. Se képeket, felvételeket, se játékokat vagy lemezeket. Még első játékaiból, a Wraith-ből és a Shadowforge-ból sem őrzött meg másolatokat. Nem volt évkönyve, ami az iskolai éveire emlékeztethette volna, se magazinok, amikben korai publikációi jelentek meg. Csak azt tartotta meg, amire éppen szüksége volt. Hálószobájának felszerelése egy lámpából, egy párnából, egy takaróból és egy halom könyvből állt – még ágymatraca sem volt. Mindössze egy dolgot hozott magával hazulról: mostohacsaládjától kapott Mitzi nevű sunyi cicáját, az ő rakoncátlan húgyhólyagjával.

Ezzel szemben Romerót minden pillanat érdekelte: a múlt, a jelen és a jövő is. Ugyanolyan szenvedélyes volt a jelennel kapcsolatban, mint a már elmúlt, vagy az elkövetkezendő idők kapcsán. Nem csak, hogy voltak álmai – meg is valósította azokat. Romero mindent összegyűjtött, ami a múlthoz kötötte, de teljes mértékben érdekelte a jelen is, a jövőre nézve pedig mindig milliónyi terve volt. Emlékezett minden dátumra, minden névre, minden játékra. A múlt megőrzése végett mindent megtartott: leveleket, magazinokat, lemezeket, képeket, játékokat, recepteket, még a Burger King-blokkjait is. Hogy a jelent még emlékezetesebbé tegye, minden alkalmat megragadott némi mókára, akár egy viccel, érdekes történet elmesélésével, vagy egy grimasszal. Ennek ellenére nem volt ütődött, és ő is képes volt nagyfokú koncentrációra. Ha jó napja volt, akkor igazán jó napja volt: mindent és mindenkit szeretett – amikor viszont rossz, olyankor ő is igazán rossz volt: fagyos, kimért, távolságtartó. Tom Hall talált erre a hangulatváltozásra egy találó elnevezést. A számítógép az adatokat alapvetően bitekben tárolja. Egy bit vagy nullás, vagy egyes értéket vehet fel, ennek megfelelően Tom „bitváltozásnak" nevezte Romero hangulatváltozását.

A 1990. szeptember 20-i sorsdöntő napon Romero „bitváltozása" éppen pozitív volt. Olyan dátum volt ez, ami örök időre beégett Romero emlékezetébe, Carmack pedig hamar elfelejtette – de egyaránt fontos volt mindkettőjüknek. Carmacknak csaknem emberfeletti eszével sikerült megoldania a gördítéses technika megvalósítását PC-n. Romero elnézve az így létrehozott játékot, elképzelte maga előtt a jövőt. A jövőt, melyet a szokásos munkamódszer szerint a Carmack által alkotott motor segítségével épít majd fel. A jövőt, amelynek már semmi köze nem lesz a Softdiskhez...

Carmackot meglátva Romero nem tudta magában tartani elragadottságát. Fel-alá mászkált az irodákban és berángatott mindenkit a géphez, hogy nézzék meg a játékot. „Istenem, ezt nézzétek meg! Hát nem ez a kib***ottul legjobb dolog ezen a bolygón?!" – kérdezgette a többi alkalmazottat, miközben mutogatta nekik a demót.

„Egész jó..." – jött az unott válasz. „Egész jó??! Ez a legfaszább dolog a világon, ami valaha létezett! Hát nem értitek?!"

„Ha te mondod..." – válaszoltak a kollégák vállrándítva, és visszatértek irodáikba.

„Idióta s***fejek!" – jelentette ki Romero. Mire mindenki beért az irodákba, már majd felrobbant. Az előadást nagyon élvező Tomot, Jayt, Lane-t és Adriant maga köré gyűjtve megmutatta nekik is a demót. „Istenem, hát nem ez a legkirályabb dolog, ami valaha is létezett?! Ezt meg kell csinálnunk! Saját céget kell alapítanunk, és itt hagyni ezt a helyet, mert a Softdisk semmit se kezdene ezzel, még csak meg se néznék. Magunknak kell megcsinálnunk. Pazarlás lenne a Softdiskkel vesződni."

Jay az ajtókeretet fogva, himbálózva hallgatta. „Ugyan már!" – szólt mosolyogva. Ismerte Romero örömkitöréseit, melyek általában gyorsan lecsillapodtak. Hasonló izgatottság fogta el akkor is, mikor megdöntött egy Pac-Man rekordot. Igazi tűzhányó volt. Romero kezeit feltartva hirtelen megdermedt. „Haver! Most halálosan komolyan beszélek." – szólt komoran. Jay beljebb lépett az irodába, és becsukta maga mögött az ajtót. Romero kifejtette nekik az érveit. Először is: ez egy igen komoly, tizenhat színt használó játék volt – a Softdisket csak a négy színt tartalmazó programok érdekelték, amivel a legtöbb felhasználóhoz juthattak el. Másodszor: ez egy alapvetően Nintendo-stílusú játék volt a PC-n. Egy olyan program, aminek konzolos verziója minden idők legjobban fogyó bestsellerei közé tartozott, így PC-n is biztos hatalmas sikere lenne, hiszen lassan mindenkinek lesz otthoni számítógépe, és természetesen mindenki szerette a jó játékokat. Tökéletes program volt!

Az ideális csapat már megvolt: Carmack a programozó guru és született Csodagyerek; a mindenféle programozásban tehetséges Romero; Adrian, a művész, a sötét látnok; Tom, a szürrealista, képregényeken felnőtt tervező. Bár Romero még mindig elégedetlen volt Lane-nel, hajlott rá, hogy adjon neki még egy esélyt – bár a szerkezet nélküle is tökéletes volt. Carmack rendíthetetlensége ellensúlyozta Romero dagályos szenvedélyességét, ugyanúgy, mint Adrian zord stílusát Tom rajzfilmszerű tervei. Már csak egy üzlettel foglalkozó ember kellett, aki intézné a pénzügyeket és menedzselné a csapatot. Mindenki Jayre nézett. „Haver, ebben neked is benne kell lenned!"

Jay a legszélesebb pultos mosolyát elővéve beleegyezett, és máris felvázolta a tervet. „Meg kell mutatni a Nintendo vezetőségének a játékot, méghozzá azonnal!" Ha megbí-

zást kapnának a Super Mario Bros 3 PC-re való átírására, igen komoly és jövedelmező üzletbe csöppennének bele. Elhatározták, hogy még a hétvégén elkészítik a teljes demót, néhány plusz pályával, immár Mario főszereplésével, és elküldik a Nintendónak.

Csak egy probléma volt, de az nem kicsi. Nem akarták, hogy a Softdisk megtudja, hogy mintegy másodállásban másik játékon dolgoznak. Ez azt jelentette, hogy az irodában nem dolgozhattak a saját játékon – otthon viszont nem voltak számítógépeik. Csendben ültek a Gamer's Edge irodájában, és töprengtek a megoldáson, miközben Dangerous Dave szökdécselt a képernyőn. Carmacknak és Romerónak nem ez volt az első alkalom, hogy nem volt meg a munkához vagy játékhoz szükséges számítógépük, így hamar előálltak a megoldással.

Az éjszakát megvárva kocsijaikkal visszatolattak a Softdisk irodájához, és felnyitották a csomagtartókat. Péntek késő este volt, a többi alkalmazott már réges-rég hazament a családjaikhoz és tévékészülékeikhez. Szombat-vasárnap senki sem fogja használni a gépeket az irodában, miért ne vehetnék ők hasznukat? – gondolták. Nem ellopták, csak kölcsönvették őket…

Betették a Softdisk számítógépeit a csomagtartókba, kihajtottak a belvárosból, és elhaladtak a lerobbant épületek mellett egészen az autópályáig, ahol addig mentek, míg a tájat lassan mocsarak és alacsony fák nem kezdték díszíteni. Még késő éjjel is halászok dolgoztak a hidakon, és alattuk, a lilásfekete sötétségben. Egy híd a tóparti Autós Mozi felé vezette őket, Shreveport fő szórakoztató egységeinek határai, és a fő vízellátó Cross-tó mellett. Carmack, Lane, Jay és Jason Blochowiak (egy Apple II programozó a Softdisknél) találtak egy négy hálószobás kivehető házat a tó partján. Kibérelték, Jay pedig vett egy olcsó hajót, amit a ház mellett tároltak, és amivel gyakran eljártak vízisíelni. A nagy hátsó udvaron volt egy úszómedence és mindenféle tábortüzezéshez való felszerelés, ahol a sütés-főzést imádó Jay gyakran készített a csapatnak a Flintstone-családot idéző kőtáblákon sütött marhabordát. A házban sok ablak, valamint a nagy közös szoba mellett még egy pezsgőfürdő is volt. Jay még söröshordóval is felszerelte a hűtőt. A ház ideális hely volt játékok készítéséhez.

A hétvége alatt, amikor a Super Mario 3 demóját készítették, erősen letesztelték a ház strapabírását. Két Softdisk számítógéppel terhelték meg a nagy asztalt, ami körül máskor Carmack vezetésével szerepjátékozni szoktak. Romero és Carmack ült ennél együtt programozva. Tom készítette a grafikát, Lane pedig az ismerős kis teknősök animálásáért volt felelős. Már korábban videóra rögzítették az egész játékmenetet – hogy Tom minden apró részletet le tudjon másolni, folyamatosan oda-vissza tekergették a kazettát.

Erre a heti több mint hetvenkét órára mindenki a legtöbbet hozta ki magából. Senki sem aludt (még a csoportvezető sem…), és hatalmas mennyiségben fogyasztották az energiaitalokat. Pizzafutárok jöttek folyamatosan, a Jay által tömeggyártásban készülő hamburgerek és hot-dogok pedig gyakran lettek a szemeteskuka áldozatai. A játékban lassan minden a helyére került, mindent tökéletesen leutánoztak. Mario járását, ahogy finoman megütötte a kérdőjelekkel díszített dobozokat, az előtűnő érméket, ahogy ráugrott a teknősökre és odébb rúgta páncéljukat, az aranyos felhőket, a Vénusz-légycsapó-

kat, a csöveket, és a finom mozgást is. Mire végeztek a munkával, a játék gyakorlatilag megegyezett a világ legjobban fogyó konzolos játékprogramjával. Az egyetlen felfedezhető különbség a főképernyő volt, amelyen a Nintendo emblémája alatt felsorolták a készítők névsorát és kiírták a cég Romerótól és Lane-től eredő nevét: „Ideas from the Deep".

Miután végeztek vele, Jay egy levélben leírta, kik is voltak ők, és hogy azt szeretnék, hogy a Nintendo eddig soha nem látott módon licencelje a Super Mariót PC-re. Nagy reménnyel szívükben felbélyegezték a kis dobozt, és elküldték a Nintendo főhadiszállására. A néhány hét múlva érkező válasz rövid volt és velős. „Szép munka, de a Ninteno nem kíván a PC-s piaccal foglalkozni" – írták. Megfelelt nekik akkori helyük is, mint a konzolpiac vezetői. Nagy csalódás volt ez a csapat számára, főleg a lelkes tóparti programozási maratont követően. Ezzel viszont nem volt vége mindennek: volt más, aki értékelte munkájukat. Romero ismerte is a megfelelő embert...

Nem sokkal a fenti események előtt, már a Softdisknél Romero megkapta élete legelső rajongói levelét. Géppel írták, és igazán szívből jövő volt. „Kedves John! Imádom a játékodat! Csak azt akartam, hogy tudd, nagyszerű játék volt, és szerintem nagyon tehetséges vagy. Játszottál valaha a Greatest Pyramid programmal? Majdnem teljesen olyan, mint a te játékod, és azon gondolkodtam, vajon ezt is te készítetted? Vagy esetleg ez ihletett téged? Ha gondolod, elküldhetek egy példányt belőle. Ja, és mennyi a legjobb pontszámod a játékodban? Régóta programozol? Milyen programnyelvet használsz? Magam is gondolkodom játékíráson, és minden segítséget szívesen vennék. Köszönettel egy nagy rajongó. Tisztelettel: Byron Muller."

Romero, aki minden kacatot összegyűjtött, azonnal felragasztotta a levelet a falára, és megmutatta Carmacknak, Tomnak, Lane-nek és Adriennek is. Néhány hét múlva érkezett a következő levél, kézzel írva és némiképp sürgősebb választ sürgetve. „Kedves John! Imádtam a játékodat, a Pyramids of Egyptet. Jobban tetszett, mint a másik Big Blue Disk mellékleteként megjelent piramisos játék. Előző éjszaka hajnali kettőkor fejeztem be végigjátszását. Nagyon élveztem! Mennyi a rekordod benne? Van valami titkos pályalépő kód esetleg? Ismersz még hasonló játékokat? Ha gondolod, beszélhetnénk telefonon, vagy írhatnál nekem. Millió köszönettel: Scott Muliere. Utóirat: azt hiszem, találtam egy kisebb bugot (vagy csak titkos beépített lehetőséget) a játékban."

„Azt a mindenit – vigyorgott Romero –, egy újabb rajongói levél!" Feltűzte ezt is a másik mellé a falra, és megint eldicsekedett a meglepődött Carmacknak és Adriannek. Valamivel a levelek után, Romero a PC Games Magazine böngészgetésekor talált egy rövid cikket Scott Millerről, egy huszonkilenc éves programozóról, aki igen sikeresen intézte saját játékainak kiadását. Nagy érdeklődéssel és megdöbbenéssel olvasta a cikket, melynek alján ott díszelgett Scott címe is: 4206 Mayflower Drive, Garland, Texas 75043. Romero egy pillanatra megmerevedett. Garland, Texas. Garland... Garland, Texas... Honnan is ilyen ismerős a hely, kit ismer ő Garlandból? Letette a magazint és falára nézett. A rajongói levelek! Eddigre már többet is összegyűjtött belőlük, és legna-

gyobb megdöbbenésére, annak ellenére, hogy különböző személyek által volt aláírva, kivétel nélkül mindegyiknek ugyanaz volt a feladási címe: Garland, Texas.

Romero nagyon ideges lett. Ő a rajongói leveleivel büszkélkedik, erre kiderül, hogy csak valami nyomoronc idióta szórakozott vele! „Mi a f***t képzel magáról Scott Miller?!" Romero a billentyűzetébe csapott, és dühében villámgyors válaszlevelet írt. „Scott! Neked, vagy Önnek nagyon komoly elmeproblémái vannak... Mi ez a marhaság a tizenötmillió idióta névvel, ami alatt írtál nekem? Byron Muilliere, Brian Allen, Byron Muller és társai. Hány éves vagy valójában, tizenöt?" Romero elfojtott magában még pár oldalnyi káromkodást, és otthagyta a levelet az asztalán. A következő nap kicsit lenyugodva kiegészítést írt hozzá. „Tisztelt Mr. Miller. Jelentős időt fordítottam utolsó levelére való válaszolásra, mert felháborított, amikor tudomásomra jutott, hogy már korábban is kaptam Öntől üzeneteket különböző nevek alatt. Előző válaszlevelem igazi kirohanás volt, amit inkább nem küldtem el azonnal, de most csatolom – csak hogy tudja, mennyire ideges voltam, amikor rájöttem a dologra. Ezt a levelet az előző tompításaként írom és azért, hogy elmondjam: bizonyos módon azért elbűvölt ez a kitartó próbálkozásözön." Lezárta a borítékot a két levéllel benne, és elküldte a garlandi címre.

Néhány nappal később megszólalt Romero otthoni telefonja – Scott Miller volt az. Romero számon kérte rajta a sok álrajongói levelet, de Scottot – mint kiderült – teljesen más dolgok foglalkoztatták. „A francba azokkal a levelekkel! Csak azért csináltam, mert tudtam, hogy ez volt az egyetlen módja, hogy elérjelek." Ekkoriban a játékcégek igazi élethalálharcot vívtak egymással: amit és akiket csak lehetett, titokban és elérhetetlenül tartottak a többiek elől. Romero fiatal korában az olyan programozók, mint Richard Garriot, Ken és Roberta Williams nagy pénzeket tehettek zsebre a nevük alatt reklámozott játékok által. A korai kilencvenes években már más szelek fújtak. A cégek nem átallották elcsábítani egymás tehetséges programozóit, így sok kiadó óvintézkedés gyanánt valóságos megfigyelést folytatott féltett tehetségeik terén: még a telefonhívásaikat is ellenőrizték, nehogy valaki megpróbálja megkörnyékezni őket. Scott, tartva az ilyesfajta óvintézkedésektől, megpróbálta elérni, hogy Romero maga lépjen vele kapcsolatba. A dolog működött is, de ironikus módon nem éppen úgy, ahogy Scott eltervezte. Nem volt szándékában felidegesíteni Romerót, de most, hogy végre magára vonta a figyelmét, nem akarta elszalasztani a sanszot. „Beszélnünk kell! – folytatta Scott türelmetlenül. Láttam a Pyramids of Egypt játékodat: tényleg fantasztikus! Tudnál még néhány plusz pályát készíteni hozzá? Egy halom pénzt kereshetnénk vele!"

„Mégis miről beszélsz?" – kérdezett vissza Romero. „Ki szeretném adni a játékodat shareware-ként." – bökte ki Scott.

Shareware. Romero ismerte a koncepciót. Eredete egy a PC World alapítótagig, Andrew Fluegelmanig nyúlik vissza, aki 1980-ban PC-Talk nevű programját elérhetővé tette a számítógépes hálózatokon keresztül, azzal a megjegyzéssel, hogy mindenki, akinek tetszik, ne érezze magát korlátozva ezt némi pénz küldésével is kifejezni. Hamarosan személyzetet kellett felvennie a csekkek számolgatásához... Fluegelman „shareware"-nek hívta az új metódust, és egyfajta gazdasági kísérletként tekintett rá. A nyolcvanas években más, mindenféle számítógépre programozó hackerek is átvették a módszert.

Próbáld ki, és ha tetszik, fizess. A fizetés technikai tanácsadásra és frissítések letöltésére is feljogosította a felhasználót. Ez az üzletág ebben az időben még igencsak házi jellegű maradt a tíz-húszmillió dollár közé becsült éves bevételével –mindössze tíz százalék körülire becsülték a regisztrálók átlagos arányát programonként. A Forbes magazin, rácsodálkozva a trendre, már 1988-ban ezt írta: „Ha ebben valaki nem látja az alternatív, jól működő üzleti lehetőséget, az gondolja át újra!". A shareware-ek nem holmi drága hirdetéseken, hanem szóbeszéden és a lemezek szaván alapult. Az egyik legképzettebb Microsoft-programozó, Robert Qallace PC-Write nevű shareware programjából indulva többmilliós vállalkozást hozott létre. Vele ellentétben a többi szerző már hatszámjegyű összegnek is nagyon örült volna, de ritka volt az évi huszonötezer dollárnál többet hozó program. Ezer példány eladása egy évben már nagy sikernek számított. A shareware terjesztés még mindig igen különös módszer volt, amit ráadásul addig még csak üzleti jellegű programokra alkalmaztak, játékokra soha. Mi járt Scott fejében?

Beszélgetésük folyamán Romero számára egyértelművé vált, hogy Scott tényleg tudja, mit akar. Ő is egész életében játékokkal foglalkozott. Egy NASA-nál dolgozó vezető tisztségviselő fiaként hétköznapi figurának tűnt, rövid, sötét hajjal. Középiskolai éveit Garlandban töltötte, ahol iskolaidőben a géptermekben, utána pedig a játéktermekben lógott. Még egy könyvet is írt Shootout: Zap the Video Games néven, melyben minden 1982-ben megjelent játékhoz – a Pac-Mantől kezdve a Missle Commandig – tippek özönével látta el az olvasót. Scott a sorsát követve hamarosan játékok készítésével kezdett foglalkozni. Amikor előjött a terjesztés kérdése, Scott alaposan körülnézett a piacon. Tetszett neki, amit látott, hogy mindent magától is megoldhat, nem kell kiadókkal és forgalmazókkal foglalkoznia. Kiadott két szöveges játékot a maguk teljességében, és várta, hogy dőljön a pénz. De a pénz csak nem ömlött a számlájára, sőt, még csak nem is csörgedezett. A játékosok – mint rádöbbent – teljesen más gondolkodásúak, mint azok, akik az üzleti programokért fizettek. Elég életrevalóak voltak hozzá, hogy amit csak tudtak, ingyen szerezzenek meg. Scott kicsit körülnézett az ügyben, és rájött, hogy nincs egyedül: több más programozó is hasonló cipőben járt. Bár az emberek becsületesek, általában lusták is. Valami ösztökélő erő kell nekik!

Ekkor jött az ötlet. „Ahelyett, hogy ez egész játékot adnám ki a kezeim közül, miért nem csak az első pályákat teszem elérhetővé? A többit tőlem lehetne megrendelni..." – morfondírozott. Még senki sem próbálta ezt őelőtte, de végül is mért ne működhetne? A Scott által készített játékok pontosan beleillettek ebbe az elképzelésbe, mert több epizódra, szintre voltak felosztva. Kiadhatott, mondjuk tizenöt pályányit egy játékából azzal, hogy ha tetszett, és átutalják neki a megfelelő összeget, ő elküldi a maradék harminc szintet is.

1986-ban, amikor Scott még egy számítógépes tanácsadó cégnél dolgozott, kiadta első shaeware játékát, a Kingdom of Krozt, egy Indiana Jones stílusú kalandozós programot. BBS-eken és shareware katalógusokon keresztül voltak elérhetők az első pályák. Nem volt se hirdetés, se marketing, és szinte semmi általános költség az olcsó lemezeket és csomagolást kivéve – és mivel nem kellett köztes terjesztő, kiadói embereknek fizetnie, az üzletiekhez képest jóval olcsóbban adhatta programjait: harminc-negyven dol-

lár helyett tizenöt-húszért. Minden befolyó dollárból kilencven centet tehetett zsebre. Amikor felkereste Romerót, már százötvenezer dollárt keresett a csak szóbeszéd által hirdetett játékaival.

Annyira jól ment az üzlet, hogy még a rendes munkahelyéről is kilépett és elindította saját shareware játékkiadó cégét, az Apogee-t, most pedig játékokat keresett, amiket kiadhatott. „Te tökéletes shareware játékokat készítettél, és még csak nem is tudtál róla! Az ideális shareware játékot gyors akció és számos különálló pálya jellemzi." – magyarázta Scott. Mivel a shareware játékokat elsősorban BBS fórumokon keresztül terjesztették, kisméretűeknek kellett lenniük, hogy modemen keresztül könnyedén letölthetőek legyenek. Azok a programok, melyeket a Sierra On-Line adott ki, egyszerűen túl nagyok voltak a BBS-en keresztüli terjesztéshez. Kicsi, mégis szórakoztató és gyors játékok kellenek, amik elég adrenalinpumpálóak ahhoz, hogy a játékosokat további részek vásárlására sarkallják. Ha Romero rábízza a Pyramids of Egyptet, Scott elintézne mindenféle marketinggel és megrendeléssel kapcsolatos dolgot, ők pedig az alapfizetés mellé még harmincöt százalék jutalékot is kapnának minden eladott darab után: többet, mint amennyit bármelyik nagyobb kiadónál kaphattak volna!

Romerót érdekelte a dolog, de volt egy kis probléma. „Nem adhatjuk ki a Pyramids of Egyptet, mert az a Softdisk tulajdona." Scott csalódott sóhajtással felelt. „Hé – folytatta Romero – a francba azzal a játékkal! Az semmi ahhoz képest, amit most csinálunk!"

Pár nappal később Scott megkapta a Super Mario Brothers 3 demóját tartalmazó csomagot az Ideas from Deeptől. Amikor megnézte, teljesen kiütötte a látvány. Tökéletesen ugyanúgy nézett ki, mint a konzolos verzió, ugyanolyan folyamatos volt a mozgás, és minden apró részlet. Kapta a telefont és ezúttal Carmackkal beszélt, méghozzá órákon keresztül. Ez az ember zseni! – gondolta. Beszélgetésük végére Scott alig várta hogy nyélbe üthessék az üzletet. Biztosították Scottot, hogy ezt technológiát egy új, kifejezetten az Apogee számára készített shareware játék készítésére fogják felhasználni. „Csodás! Mindent bele!" – lelkesedett Scott.

Már csak a játékkal kellett előállniuk...

Első megbeszélésük után Romero arra kérte Scottot, fejezze ki az üzletük irányába való érdeklődésének komolyságát némi előleggel. Scott egy kétezer dolláros csekkel válaszolt: ez a megtakarított pénzének fele volt. Egyetlen dolgot kért cserébe: egy játékot karácsonyig, azaz két hónapon belül. Romero, Carmack, Adrian, Lane, Tom és Jay a Gamers' Edge irodájában gyűltek össze, hogy megbeszéljék a játék alapjait. Tom egyből kifejtette, hogy mivel konzoloknál alkalmazott technológiát használnak, konzolos stílusú játékot kéne készíteniük hozzá, valamit, ami olyasmi, mint a Mario, de mégis más. Energiától majd szétvetve és nagy virtuskodással – mely tulajdonságok lassan általánossá váltak a csapaton belül – maga vette kézbe az ügyet.

„Gyerünk, milyen témát szeretnétek? Bármit meg tudok csinálni! Mit szólnátok scifihez?"

A csapatnak tetszett az ötlet. „Mi lenne, ha a játékban egy kis kölyök zseni mentené meg a világot? Zzz." – szólt Carmack.

„Szuper! – válaszolt Tom. – Van is egy nagyszerű ötletem valami ilyesmihez." Szinte csíkot húzva maga után visszarohant szobájába és magára zárta az ajtót. Érezte, ahogy feje szétnyílik, és ötletek garmadája özönlött ki rajta, melyek számtalan korábbi emlékéből táplálkoztak Tom nagy rajongója volt a Warner Bros rajzfilmeknek: Chuck Jonest, a Bolondos Dallamok animátorát is jó barátjának tudhatta. Emellett hatással volt rá a szatirikus stílusáról ismertté vált Walter Winchell rádiós újságíró, valamint több régi szórakoztató tévéműsor is. Ezekre és a Marióra gondolt új ötletei megszületésekor. Tom hirtelen két bekezdésnyi szöveget vetett képernyőre, majd kihúzva azt a nyomtatóból visszasietett az irodába és felolvasta a sorokat kedvenc rádióbemondója furcsa stílusát idézve.

„Billy Blaze, a nyolcéves zseni szorgalmasan dolgozott udvari kis házikójában. Régi konzervdobozokból, gumicementből, és műanyag csövekből épített csillagközi űrhajót. Amikor szülei a városban vannak, csecsemő húga pedig alszik, Billy beoson műhelyébe, és felöltve bátyja amerikaifocis fejvédőjét átváltozik... Commander Keenné, az igazság védelmezőjévé! Keen parancsnok hajójában, a Szalonnásbab MegaRakétában járja a világot az igazság vaskezű védelmezőjeként.

Ebben az epizódban az idegenek a Virticon VI bolygóról tudomást szereznek a nyolcéves zseniről, és el akarják pusztítani a fiút. Miközben Keen a Mars hegyvidékein tesz kiruccanást, a Vorticonok eltulajdonítják űrhajóját, és szétszórják annak darabjait szerte az univerzumban. Vajon vissza tudja szerezni űrhajója részeit, és vissza tudja verni a Vorticoniak invázióját? Hazajut, még mielőtt szülei hazaérnének? Majd kiderül...

Tom körülnézett. Csend, majd mindenki hatalmas röhögésben tört ki. Az általában mindent sztoikus nyugalommal figyelő Carmack nem csak nevetett, de tapsolt is hozzá. Commader Keent felvették a fedélzetre. Hogy hova sodorja őket, nehéz volt megmondani...

A fiúk immár nem csak Softdisk-alkalmazottak voltak, de IFD-sek is, azaz résztulajdonosok az Ideas from the Deep (Ötletek a Mélyből) cégnél. A Softdisk ily módon egyre haloványabban kezdett muzsikálni, de mégis csak ez volt rendes munkahelyük – a hely, amire még szükségük volt, amíg nem folyik be saját cégükből elég pénz a megélhetésükhöz. Ha egyáltalán eljön ez az idő valaha... Úgy döntöttek, napközben tovább folytatják a játékkészítést a Gamer's Edge számára, éjszaka pedig a Commander Keennel foglalatoskodtak a tóparti házban.

A srácok egyre ügyesebbé váltak a Softdisk számítógépeinek „kölcsönvételében". Minden este munka után visszatolattak kocsijaikkal az irodaház parkolójába, bepakolták a gépeket, következő reggel pedig elég korán jöttek vissza, hogy még időben visszate-

hessék őket a helyükre. Annak ellenére, hogy a gépek csúcskategóriásoknak számítottak, Jay pimasz módon egyre újabb alkatrészeket kért hozzájuk az adminisztrációs részlegnél. Al Vekovius észrevette a kéréseket, de nem gondolkodott rajta sokáig. Őt mindenek felett az foglalkoztatta, hogy a Gamer's Edge törjön be a PC-s piacra. Így hát bármit is akartak játékprogramozói, megkapták.

1990 októberétől decemberig szinte megállás nélkül dolgoztak, hogy kész legyenek a Keennel karácsonyra. Ráadásul nem is csak egy Keenről volt szó, hanem egy teljes trilógiáról, melyet Invasion of the Vorticons névre (A Vorticoniak inváziója) kereszteltek. A trilógiák ugyanazért voltak népszerűek a játékiparban, amiért a könyvek vagy filmek esetén: ez a legkönnyebb módja egy új márkanév hatékony bevezetésének és továbbvitelének. Tom – akit kreatív igazgatónak neveztek ki – eszelte ki a játékterveket.

Ez a játék egyértelműen nem Mario volt. A nyolcéves különc zsenivel, aki üzemanyagért ellopja apja alkoholos üvegét, sokkal jobban tudtak azonosulni, mint egy középkorú olasz vízvezeték-szerelővel. A játékkészítők azon aranyszabályát követték, miszerint arról írj játékot, amit ismersz. Kölyökként Tom kedvenc sportcsapatainak fejvédőiben és tornacipőiben parádézott, csakúgy, mint Billy Blaze tette a játékban. Bizonyos tekintetben pedig valamennyien Billy Blaze-ek voltak: különc kölykök, akik technikai újítások által világokat teremtettek, ahová elmenekülhettek a való élet elől. Keen igazi bajkeverő volt, egy hacker – ő is az univerzum megmentésére tört, ahogyan Carmack és Romero a technológiát használták fel önmaguk megmentésére.

A szerepeket szépen kiosztották. Carmack és Romero programozott, Tom volt a vezető tervező, aki a játékmenet elemeivel foglalkozott a történettől kezdve a karaktereken át a fegyverekig mindennel. Carmack és Romero örültek, hogy Tomra hagyhatták a kreatív munkát, őket ugyanis túlságosan lekötötte a programozás. Carmack a motort finomítgatta, hogy a gördítés ugyanolyan egyenletes legyen balról jobbra haladva, mint lentről felfele. Romero eközben egy szerkesztőprogramon dolgozott, mellyel a grafikus elemeket lehet a játékba beépíteni: karakterek, szobák, szörnyek képeit. Carmack és Romero teljes összhangban voltak.

Nem mindenki illeszkedett be ennyire a csapatba. Lane-t hivatalosan is mellőzték a Keen fejlesztésénél. Bár Romero továbbra is kedvelte barátját, érezte, hogy Lane már nem a régi. Adriannek is megvoltak a maga gondjai. Bár ő valamivel később szállt be a munkálatokba, gyűlölte a játékot. Túl tündérinek, „édibédinek" tartotta. Tom megcélzott közönségnek a gyerekeket, illetve a hozzájuk hasonló gyereklelkületű felnőtteket jelölte meg. Adrian utálta a gyerekes dolgokat, de még jobban utálta a játék cukiságát. A legrosszabbnak a gyerekes cukiságot tartotta, és pont ilyen dolgokat kellett most rajzolnia: pizzaszeleteket, üdítős üvegeket és cukorkákat. Tom egy Yorp nevű kövér zöld testű, csigaszemű szörny ötletével is előállt. Ebben a játékban még a szörnyek is aranyosak voltak...

A legtöbb játékban, ha egy karakter meghalt, a teste egyszerűen eltűnt a semmiben – Tomnak viszont más elképzelése volt. „Nagyobb, filozofikus ötletekkel" szerette volna felruházni a játékot. Sokat olvasott ilyesmiről a nagy lélektankutató, Sigmund Freud A civilizáció és hátrányai (magyarul nem jelent meg – a ford.) című könyvében. Az ellen-

félnek személyiséget kell megtestesítenie. Meg akarta tanítani a játékosokat, gyerekeket arra, hogy amikor egy ember, vagy akár egy szörny meghal, az tényleg meghal – és holttest marad utána.

Így hát halott lényeket kért a játékba, akiknek hullái ott maradnak a földön. Nem véres holttestek, csak halott Yorpok. Cuki halott Yorpok...

Adriant nem csak a karakterek édibédisége idegesítette a játékban, hanem alkotójuk gyerekessége is. Tom az idegeire ment. Néha a nyakát nyújtogatva és furcsa hangokat hallatva rohangált fel-alá a házban, hogy megmutassa, hogyan is kéne kinéznie egy szörnynek a játékban. Romero általában jókat röhögött Tomon. Romerót bírta Adrian, már csak a heavy metal zene szeretete, és beteges humora miatt is – Tom viszont egyszerűen csak idegesítő volt Adrian szerint. Még tovább rontotta a helyzetet, hogy közös asztalt kellett megosztaniuk, Tom pedig annyira tele volt energiával, hogy izgága térdével gyakran tudat nélkül finoman ütögette alulról az asztalt, ezzel is akadályozva Adriant a rajzolásban. De még mindig jobb volt itt dolgozni, mint az egyedüli üres területen a házban: Carmack Mitzi macskájának almos tálkája mellett. Tom nem is sejtette, mit érzett Adrian: azt hitte, egyszerűen csak ilyen csendes természetű.

Az idő legnagyobb részében a házbeli hosszú éjszakák megállás nélküli programozópartik voltak. Dübörgő Iggy Poppal vagy Dokkennel a magnóból rendszerint kora hajnalig dolgoztak. Néha álltak csak meg pihenésképp egy kis Super Mariót játszani, vagy pár óra szerepjáték erejéig. Carmack egy hatalmas összefüggő történetet, hátteret alkotott számukra, szombat esténként pedig vasárnap reggelig tartó virtuális kalandok vették kezdetüket. Carmack mint kalandmester igazán mély és összetett játékot biztosított. A játék hamar az addig általa alkotott legösszetettebb és leghosszabb Dungeons & Dragons kalanddá vált, ami nem úgy tűnt, hogy valaha is véget ér. Néha játék helyett kihajókáztak a tóra. Hamar Jay vált az állandó kapitánnyá: csalhatatlan képességei által gyorsan és biztosan irányította a hajót. Néha odaengedték Romerót is a kormányhoz, de ő csak folyton szórakozott, például a nyílt víz felé hajózással. Jay is hamar megtalálta a szerepét a csapatban egyfajta menedzserként, aki intézte a ház dolgait, sütött-főzött a programozókra, és mindig bevásárolt. Damoklész kardja lebegett felettük, és minden segítségre szükségük volt.

Motivációjuk fenntartásában viszont nem volt szükségük segítségre. Carmack mármár emberfeletti módon immúnis volt mindenféle figyelemelterelésre. Egy alkalommal Jay elhatározta, hogy leteszteli Carmack elmélyültségét. Pornókazettát tett a videóba, és teljes hangerőre hangosította. Romero és a többiek egyből hallották a kéjes lihegéseket, és vigyorgó képpel fordultak hátra. Carmack továbbra is mereven bámulta monitorját. Legalább egy perc kellett neki, hogy felfigyeljen az egyre élénkülő sikolyokra. Egyetlen reakciója egy hümmögés volt, majd visszatért munkájához.

A Softdisknél Al Vekovius egyre gyanakvóbbá vált sztárprogramozóival kapcsolatban. Jay folyamatosan újabb gépalkatrészeket kért, a fiúk pedig egyre szótlanabbakká és rejtélyesebbekké váltak. Első gyanúja akkor keletkezett, mikor a Shadow Knight című játékukon dolgoztak. Al még sosem látott gördüléses technikát PC-n, amit így reagált le

Carmacknak. „Azt a mindenit! Szabadalmaztatni kéne ezt a technikát!" Carmack arca lángvörösre változott. „Ha még egyszer azt mondod bármire is, hogy szabadalmaztassam, azonnal kilépek!" Al arra gyanakodott, Carmack csak saját pénzügyi részesedését próbálta védeni, pedig valójában csak egyre növekvő nyers őszinteségének volt tanúja. Ez volt azon kevés dolgok egyike, melyek igazán felbosszantották Carmackot. Ellene volt azoknak az elveknek, ami a Hacker Biblia olvasása óta teljesen beléivódtak. Számára minden tudomány, technológia, kultúra, tanulás mások korábbi munkájának felhasználására épített. A levédés, szabadalmaztatás által azt mondta volna: ez az én ötletem, más nem használhatja, nem bővítheti tovább, mert az enyém – ennek pedig tiszta szívből ellene volt. A szabadalmaztatás veszélyeztethetné azt, ami a legközpontibb helyet foglalta el életében: a kódolást. Nagyon boldogtalan lenne olyan világban, ahol nem használhatta volna mások alkotását problémák megoldására.

Carmack egyre nyersebbé, szókimondóbbá és sértegető stílusúvá vált más témákat illetően is, leginkább a Softdisk dolgozóit tekintve. „Rengeteg borzalmas programozót tartasz! Érzem a szagukat." – mondta egyszer Alnek. Úgy tűnt, Carmackot egyáltalán nem érdekelte, mennyire elzárja magát a többi programozótól. Al egyre gyakrabban állt meg a Gamer's Edge irodájánál, és egyre érdekesebb dolgokra lett figyelmes. Egyik alkalommal, amikor elhaladt a szoba előtt, Carmack, Romero és Tom Romero gépe körül tartottak csendes megbeszélést, háttal az ajtónak. Amikor észrevették Alt, hirtelen szétszóródtak. Érdeklődött, hogy mi is folyik itt, de Romero óvatosan így válaszolt: „Semmi, csak disznó vicceket mesélünk egymásnak.". Al a gyanúsan üres képernyőre nézett. Később elkapta Carmackot, és megjegyezte neki, hogy a nemrég még kedves Romero nagyon furcsán viselkedik mostanában, és számára ez megdöbbentő. Carmack pillanatnyi gondolkodás után szokásához híven kibökte a tényleges véleményét. „Romero igenis barátságos ahhoz képest, hogy mennyire nem bírja a fejedet."

Hálaadás ünnepének közeledtével a tóparti házban egyre jobban elmélyültek a „halálos határidő" betartásának erőfeszítésein. Az alvás nem volt többet téma, ahogy a zuhanyzás sem. Az evés volt az egyetlen, amire néha feltétlenül figyelmeztetniük kellett magukat. Hogy a Keenen való eszeveszett munka közben is jó bőrben tartsa őket, Scott hetente száz dollárról szóló, „pizza-bónusz" csekkeket küldött nekik – innen származik a játékban feltűnő pepperonis pizzaszelet ikonja. A pizza volt az id üzemanyaga. Carmack csak tökéletes találmányként szerette emlegetni: gyors, meleg, és változatos ételeket tartalmazhat. Amikor Jay kinyitott egy Scott-tól jövő borítékot, és meglebegtette a benne talált csekket a levegőben, mindenki egyből kiáltotta: „Pizzapénz!".

Scott örült volna, ha végre valami eredményt lát befektetéséért cserébe. Teljes sebességre kapcsoltatta a fiúkat. Korábbi sikerei által már igencsak jó kapcsolatokkal rendelkezett a különböző BBS fórumok adminisztrátoraival és magazin-szerkesztőkkel szerte az Egyesült Államokban. Minden ilyen ismerősét felhívta, hogy készüljenek fel egy játékra, ami igazi forradalmat fog hozni a szakmába. Amikor a fórumozók be akartak lépni egy BBS-re, rendszerint ezt az üzenetet látták bejelentkezés előtt: „Commander Keen az Apogee-től – hamarosan!". Scott minden kapcsolatát felhasználta, ahogy programozói is mindent kiadtak magukból.

Tom tele volt ötletekkel a design tekintetében, amiket pingponglabdákként hajigált Romeróhoz. Ha a Programozó Ász kétrét görnyedt a nevetéstől, tudta, hogy jó úton jár. Scott is ellátta saját tanácsaival. „A Mario népszerűségének egyik oka, hogy a játék végigjátszása után is tovább lehet kísérletezni titkos és rejtett dolgok keresésével. Nagyon szeretnék valami ilyesmi lehetőséget látni a Keenben is, úgy gondolom, sokat dobna rajta." – írta egyik levelében. Az id-nél is szerettek titkos dolgokat találni a különböző játékokban. Valóságos szubkultúrája alakult ki ennek a programozók körében. Néha titkos pályák, rejtett poénok, trükkök voltak a játékokban, melyek ugyan semmilyen kihatással nem voltak a végkifejletre, szórakoztatóak voltak. Húsvéti tojásoknak, easter eggeknek hívták őket. Minden tojás atyjának (vagy ha úgy tetszik, tyúkjának) Warren Robinett, egy rettenthetetlen Atari-programozó tekinthető, aki egy 1980-as játékban elhelyezte nevének villózó betűit egy rejtett szoba közepén. Egyesek belelőttek a névbe, mások a fejüket vakarták. Az elégedetlen Robinett felismerhetővé akarta tenni munkásságát a játékban némi céges összeszólalkozás után.

Tom sok apró trükkel járult hozzá a Keenhez. Ha például az első epizódban valaki a jégágyúból egyenest a tűzfalba vetette magát, titkos városra bukkanhatott. A játékba kódolt jeleket rejtett, melyek a Vorticon ábécét testesítették meg. A játékos a titkos helyeken kaphatta meg ezeknek a fordításait. A fiúk annyira elszántak voltak, hogy még nem létező játékaikról szóló előzeteseket is elhelyeztek a programban. További Keen részeket ígértek, és egy vadonatúj játékot, melyben Carmack szerepjáték-világa elevenedett volna meg. „A Fight for Justice (Küzelem az igazságért) új módon fogja megközelíteni a fantasy játékok műfaját. Nem kis senkiként kezdesz, akinek még étele sincs, hanem Quake-ként, a kontinens legerősebb, legveszélyesebb embereként. A mennydörgés kalapácsával, a gyógyulás gyűrűjével és egy transzdimenzionális különleges tárggyal indulsz, az emberek pedig, akikkel találkozol, mind külön személyiséggel, élettel, célokkal rendelkeznek. A Fight for Justice lesz a legjobb eddigi PC-s játék!".

A tóparti ház légköre tele volt határtalan lehetőségekkel, a két John közötti kötelék pedig napról napra egyre szorosabbá vált. Olyanok voltak, mint két teniszező, akik az éveken át való külön küzdelem után immár vállvetve játszhatnak. Romero egyre jobb programozásra sarkallta Carmackot, Carmack pedig egyre jobb játéktervezésre Romerót. Ami közös volt bennük, az volt mindkettőjük igazi szenvedélye. Mindez egy hétvégi éjszakán vált teljesen egyértelművé Carmack számára. Épp a tóparti házban dolgozott, odakint dörgött-villámlott. Monitora tetején Mitzi dorombolt lustán, végtagjai a képernyő felső felére lógtak. Testének melegségének köszönhetően Carmack hőérzékeny monitorából lassan elszöktek a színek. Finoman lehessegette a monitor tetejéről, Mitzi pedig egy szisszenés kíséretében elsomfordált. Kint hatalmas vihar tombolt. Akár egy horrorfilm előjátékában, a tó kiöntött a ház kertjébe, méghozzá annyira, hogy a csónakházban a kis ladik már-már a mennyezetet verdeste. Mindenféle szemét úszott a víz felszínén, a házba vezető hidat pedig teljesen elmosta az áradat. Mikor Jay egy napos kimenője után visszaérkezett, a ház megközelíthetetlen volt. Ahogy ő fogalmazott, igazi „sz*rlebegtető" vihar volt, ami mindent felhozott a tó mélyéről a felszínre. Visszafordult, hogy megvárja a vihar végét. Romero egyik barátjával valamivel később érkezett a

hídhoz, és még rosszabb állapotban találta, mint Jay. Lehetetlen lett volna a kocsival átjutni az elárasztott nyúlványon, ahol most már valószínűleg alligátorok is tanyáztak.

A házban Carmack arra kényszerült azon az éjszakán, hogy egymaga dolgozzon és elmélkedjen. Elismerte Romero sokfelé ágazó tehetségét, melyek főleg saját Apple II-es játékainak készítése közben forrtak ki. Romero nem csak programozó volt, de művész, játéktervező, és üzletember – és mindezek tetejében még szórakoztató is volt. Romero nem csak imádta a játékokat, de maga is egy játék volt: sétáló, beszélő, csiripelő emberi videojáték, akit láthatólag soha semmi nem hangolt le. Akár egy játékbéli karakter, mindig talált extra életet. Idáig jutott Carmack gondolataiban, amikor az ajtó hirtelen kinyílt. Mitzi a lábaihoz rohant. Carmack megfordult, és ott látta Romerót vastag szemüvegében, mellkasáig agyonázott ruhában, cikázó villámokkal a háta mögött, és hatalmas vigyorral az arcán. Életre szóló pillanat volt Carmack számára, egy pillanat, melyet elmentett a nagyon kevés szentimentális pillanatot tartalmazó emlékei közé. Ez érdemes volt későbbi felidézésre: Romero átgázolt a viharos folyón, csak, hogy programozhasson.

1990. december 14-én délután Scott Miller megnyomott egy gombot a PC-jén, és feltöltötte a Commander Keen Marooned on Mars (Magára maradottan a Marson) című epizódját az első BBS-re. A játékosok harminc dollárért vásárolhatták meg a maradék két részt, amiket Scott vékony csomagolásba helyezett floppy lemezeken küldött el. A Keen előtt Scott shareware forgalma hétezer dollár körül mozgott havonta. Karácsonyra a Keen egyedül harmincezret hozott. A játék – mint azt az őt hívásokkal bombázó magazinszerkesztőknek és BBS operátoroknak mondta – valóságos mini-atombomba volt. Sohasem látott még hasonlót sem PC-n: ilyen humort, ilyen grafikát és ilyen gördítéses technikát használó Mario-szerű akciót. „Legfelsőbb fokú riadó!" „Készülj fel olyan dicsőítésre, melyez hasonlót nagyon ritkán adtunk meg bármely programnak is." „A Commander Keen új mércét állít fel a shareware játékok között." „Bársonysima gördülős technikában, és mindent felülmúló PC-s akcióban nincs jobb az Apogee Software Keenjénél!" – lelkendeztek a magazinok. A játék nemcsak egy szinten volt a Nintendo játékával, de mint kiderült, jobb is volt annál.

A rajongók nem is érthettek volna jobban egyet ezekkel a véleményekkel. Dicsőítő és a következő részekről kérdezősködő levelek özönlötték el az Apogee-t. Minden nagyobb BBS fórum lángolt a hozzászólásoktól, melyekben a játékkal kapcsolatos trükköket, titkokat, stratégiákat osztották meg egymással az olvasók. A játékosok segítségért esdekeltek a Vorticon ábécé megfejtéséhez. Scottot annyira maga alá temette a munka, hogy anyját és egy kamasz programozót, Shawn Greent hívta segítségül irodájába a megrendelések gördülékeny intézésének érdekében. Amikor Shawn megjelent első nap a munkahelyén, Scott anyja a gardróbból köszöntette, ahol épp két vezeték nélküli telefon volt kezében. Abban a pillanatban, hogy az egyiket bekapcsolta és átadta a fiúnak, a telefon csörögni kezdett.

Romero és Carmack csapata hatalmas partival ünnepelte meg a sikert az év szilveszterén. A magnóból Prince üvöltött, a sütőből füst terjengett, a ház körül pedig mindenfe-

le mókázó embereket lehetett látni. A ritkán alkoholizáló Romero ezen az éjjelen kivételt tett. Nagyszerű, de nehéz év állt mögöttük, mely felesége és gyerekei elvesztésével járt együtt. Vállalva a döntést, a játékos életet választotta a család helyett. Bár gyakran beszélt fiaival és olyan gyakran találkoztak, ahogy csak tudtak, immár új családja volt: a játékosok. Remélte, hogy hosszú lesz velük ez az éjszaka. Romero, Tom és Jay borral és pezsgővel vidították magukat a konyhában. Romero kilépve meglátta a sarokban álló Carmackot – színjózanon. „Gyere már John! Innod kell, ne légy gyerekes. Szilveszter van!" – dadogta Romero. Normálisan ilyen helyzetekben Carmack nem akart mást, csak mindenki számára láthatatlanná válni. Az ilyesmi dolgok, a szocializáció, az ugrándozás sosem volt a stílusa, inkább programozásról olvasott volna. A többiek esetleges vele kapcsolatos negatív véleményei ellenére emberből volt ő is. Szerette a mókát, de csak a maga módján. Szeretett maga számára dolgozni, játékokat készíteni, együttműködni az emberekkel, akiket tisztelt és becsült. Ez esetben némi buzdításra volt csak szükség, hogy rávegyék Carmackot, segítsen elfogyasztani pár üveg pezsgőt. A legdurvább ital, amit korábban inni láttak tőle, a diétás kóla volt. Valamivel később Romero a konyhafalnak támaszkodva találta meg a csendes Carmackot. „Hé haver, érzed már az alkoholt? Kezdesz már becsípni?" – kérdezte tőle. „Kezdem elveszíteni képességeim feletti ellenőrzést, zzz." – válaszolt a Csodagyerek, majd elbotorkált. Romero egész éjjel ezt a mondatot ismételgette, mindenkinek, akivel csak találkozott. Jó volt Carmackot kicsit feloldódva látni.

Két héttel később Jay kisétált a postaládájukhoz, és egy borítékot lobogtatva tért vissza a házba. Az első fizetési csekket tartalmazta az Apogee-től. „Pizzapénz!" kiabálták mind, miközben kinyitották a borítékot. A csekk tíz és fél ezer dollárról szólt. Minimális általános költségek mellett ez igencsak szép kereset volt. Így folytatva, ez több mint százezer dolláros évi keresetet jelentett számukra, ami több mint elég volt, hogy kilépjenek a Softdisktől.

Al Velkoviusnak még mindig fogalma sem volt róla, hogy a fiúk főállásuk mellett titokban a Keen játékokat is készítették, méghozzá a cég számítógépein. A Gamer's Edge igen jól ment, utolsó két játékukat, a Catacomb II-t és a Shadow Knightot nagy lelkesedéssel fogadták a játékosok. Ekkoriban a Softdisknek mintegy háromezer előfizetője volt, akik hetven dollárt fizettek évente a havi lemezes magazinjukért. A fiúk tudták, hogy Al számít rájuk, és nem voltak benne biztosak, vajon hogy reagálna a tömeges távozásukra.

Carmack és Romero hamar tisztázták hozzáállásukat a dologhoz: egyáltalán nem érdekelte őket Al. Végül is ő már csak a hátráltatójuk volt. Velük ellentétben Tom idegesebb volt ezzel a komoly lépéssel kapcsolatban. Félt, hogy bepereli őket a Softdisk, ami nem csak megakadályozná saját lábra állásukat, de elvenné a Keenből sikereinek gyümölcseit is. Romero csak gúnyolódott aggályain. „Haver, mit ér azzal Al, ha beperel minket? Nincs semmi, amit elvehetne, legfeljebb ezt a sz*ros kis kanapét." – mondta, és a nagyszoba lerobbant díványára mutatott. „Szóval mi a franc elvesztésétől is félsz?" Jay

szintén aggodalmaskodott az ügyet illetően, könyörgött, hogy finoman oldják meg a dolgot főnökükkel. „Ne dobjunk egyből bombát rá." – mondta. „Ne aggódj, minden rendben fog menni." – válaszolt Romero megszokott optimizmusával.

Alben lassan felélcdt a gyanú játékosaival kapcsolatban, mikor egy másik dolgozója megemlítette nekik, hogy úgy tudja, a fiúk saját külön projekten dolgoznak. Al kérdőre vonta Carmackot, akiről tudta, hogy sosem hazudik, és mindig kimondja a véleményét. A Csodagyerek ilyen szempontból olyan volt, mint egy számítógép, amibe a számokat betáplálva mindig igaz, jó eredményt dobott ki. Most is így volt. „Elismerem, a ti számítógépeiteket használva saját játékokat írtunk." – vallotta be. Ezután Romeróval közösen közölték Allel a sokkoló hírt: Adriannal együtt kilépnek a cégtől.

Al úgy érezte, mintha hazaérkezve azt látta volna, hogy valaki ablakait betörve ellopta a tévéjét – de nem engedte teljesen pánikba esni magát. Megpróbálta menteni a menthetőt. „Nézzétek! Próbáljunk meg valamit megmenteni az eddigi együttműködésünkből. Csináljuk közösen továbbra is, de új cég keretében. Támogatlak titeket, ti pedig olyan játékokat írhattok, amilyeneket csak akartok. Intézem az eladásokat, mindenben megosztozunk, és még jogi lépéseket se teszek ellenetek." Az ajánlat meglepte őket. Arra számítottak, hogy Nagy Al bepereli őket, nem pedig arra, hogy támogatni fogja őket. Itt volt az újabb hatalmas lehetőség. Csak azt akarták, hogy maguk intézhessék a dolgaikat, az adózással, terjesztéssel kapcsolatos ügyek egyáltalán nem érdekelték őket. Ha Al intézné ezeket, mi kifogásuk lenne ellene? Beleegyeztek.

Amikor Al visszatért az irodába, kisebb lázadás fogadta. Minden dolgozó összesereglett köré, hogy magyarázatot követeljenek. „Carmack és Romero az ebédjükből visszajőve azzal dicsekedtek, hogy valami nagyon jó, különleges ajánlatot kaptak tőled. Miféle üzletről van szó? Ezek a senkiháziak átverték a céget, engedély nélkül használták a gépeket, most pedig rájuk bízod egy új cég felét? Mért jutalmazod őket?" – fejtette ki álláspontjukat az egyik dolgozó. „Mert jó üzlet! Ezek a fiúk igazán tudnak, és pénzt fognak hozni a cég számára. Sikeresek leszünk!" – válaszolt Al. Senki se vette be. Vagy a játékosok lépnek ki, vagy tizenöt ember közülük, szegezték neki az ultimátumot. Al nagyot sóhajtott, és visszasétált a Gamer's Edge irodájába. „Azzal, hogy mindenkinek kifecsegtétek az üzletünket, igazi rémálommá változtattátok a céget. Felfogjátok egyáltalán, mit tettetek?!" „Nos, ami azt illeti, csak őszinték akartunk lenni." – felelt Carmack. „Igen, de talán kicsit finombabban is tehettétek volna. Nem engedhetem meg, hogy elveszítsem az embereimet. A megállapodásnak annyi!" – válaszolt Al.

Néhány hét tárgyalás és perekkel való fenyegetőzés után megállapodtak, hogy az id szerződésben vállal kötelezettséget arra, hogy minden második hónapban új játékot készít a Gamer's Edge számára. Lehangoló volt – különösen Al számára – hogy a fiúk tehetségük ellenére csak saját szabályaik szerint élő srácok voltak, akik, ha kellett, kicsit csaltak is. Ami ennél is rosszabb, nem éreztek bűntudatot: csak egy újabb dolog volt, amin jót röhöghettek. Nem érdekelte őket a többi Softdisk dolgozó sorsa. Carmackot távozása előtt megkereste Al. „Gondoltál már azokra az emberekre, akik a támogatásodért annyit dolgoztak a cégnél?"

Carmack figyelt Al szavaira, de egyszerűen nem érdekelte a mondókája. A múltba nézett, és látta az elszalasztott lehetőségeket, a sok aktakukac figurát, akik az útjába álltak. Mint mindig, most is maróan őszinte volt. „Nem érdekelnek! Előbb megyek el pizzát készíteni, mint hogy itt maradjak ezen a lepratelepen." – válaszolt.

1991. február 1-jén megalakult az id Software.

Ötödik fejezet

JOBB, MINT A VALÓ ÉLET

Romero démonokat akart idézni – vagy legalább rájönni, hogyan tehetné ezt meg. A tóparti ház órája hajnali négyet mutatott. Üres üvegek hevertek a földön szerteszét, Carmack monitorán Mitzi szunyókált csendesen, a levegőben pedig pepperoni illata terjengett. A fiúk egy hatalmas rögtönzött asztal körül ültek a nagyszobában, és már órák óta a „csak még egy kört" stílusban szerepjátékoztak. Mióta otthagyták a Softdisket, sokkal több idejük volt D&D-szenvedélyüknek hódolni. Egy egész alternatív világot hoztak létre, mely a legtöbb képzeletbéli dologhoz hasonlóan sok tekintetben tükrözte való életüket. Nem csak játék volt, hanem a fantáziájuk, reményeik, álmaik kiteljesedése, ami igazán sokat jelentett számukra.

Dungeons & Dragons kalandjaik mélységében nem kis szerepe volt Carmacknak. Míg a legtöbb kalandmester csak kisebb, pár óráig tartó epizódokat eszelt ki, Carmack világa állandó volt, ahova játékosai folyamatosan visszatértek összejöveteleiken. A kaland ugyanaz a történet volt, amelyet már kansasi gyerekkora óta írt. Olyan volt, mintha egy zeneszerző éveken át komponálta volna operáját. Amikor valaki Carmack szobáján át a fürdőszobába ment az éjszaka közepén, nagy esély volt rá, hogy ott lássa Carmackot jegyzetei fölé görnyedve a kaland részletein munkálkodni.

Carmack Dungeons & Dragons világa erdőkből, hegységekből, katakombákból és szörnyekből álló igazi személyes mestermű volt. Ötven oldalas jegyzete volt csak a karakterekről és tárgyakról, mint amilyen például a Quake nevezetű harcos, akinek feje fölött a Pokolkapu Kockája lebegett, hátizsákjában pedig az Őrület Serlegét tartotta, aminek tartalmát bárki is fogyassza el, az teljesen bekattant és megtámadott mindenkit, aki csak a szeme elé került. Jegyzetében szerepelt egy Daikatana nevű legendás kard is. Carmack szeretett világokat teremteni, melyeket mások felfedezhettek – és e vágyát tökéletesen kiélhette kalandmesterként. Leírta a környezetet és lehetőségeket, a játékosok pedig eldöntötték, mit szeretnének csinálni.

Romero egy Armand Hammer nevű karaktert alakított a játékban, egy harcost, aki szeretett a mágiába is belekontárkodni. Tom szintén harcost, Buddyt testesítette meg, Jay Rifet, a tolvaj-akrobatát, Adrian pedig a brutális, Stonebreakernek nevezett izomkolosszust. A csapat minden kalandjával egyre erősebbé és híresebbé vált. Olyan volt, mintha az id metaforája lenne. Ahogy Carmack mondta, a játék mindenkiből kihozta igazi sze-

mélyiségét: azon a végzetes éjszakán pedig Romero démonokat akart idézni. Carmack játékában két létsík létezett: a mindennapi dimenzió, ahol a csapat kalandozott, és a démonok síkja. Miután keresztül-kasul bejárták saját világukat, Romero kezdett ráunni a dolgokra. Hogy kicsit felpaprikázza a kalandot, elhatározta, hogy megszerzi a Demonicront, a mágikus tekercset, mellyel a játékos démonokat idézhet e világra. Carmack utánaolvasott D&D könyvében, valóban lehetséges-e ez. A Demonicron hatalmas erőt adott volna a csapat kezébe, mely segítségével szinte mindent megszerezhettek volna. Ezzel talán még a világ legjobb fegyverére, a Daikatana kardra is rátehetné a kezét – gondolta Romero. A kalandnak persze kockázata is volt. Ha a Demonicron a démonok kezébe kerül, a világot elözönli a gonosz. Bár ez Carmack játéka volt, figyelembe vette a korlátozásokat, a szabályokat, a „tudományosságot". Ha a játékos olyasmit tett volna, amitől a szabálykönyv szerint a világnak el kell pusztulnia, akkor a világnak valóban vége kell, hogy legyen.

Romero megvitatta csapattársaival a lehetőségeket. Bár Adrian és Tom hezitáltak, Romero szenvedélyessége végül ismét csak megnyerte őket. „Gyerünk! Nem veszíthetünk!" Elhatározták, hogy megszerzik a Demonicront a legbrutálisabb szörnyek által őrzött palotából. Carmack dobott a kockával, hogy meghatározza a csaták végkimenetelét. Győztek! A Demonicron az övék. Hogy mit kezdenek vele, még nem tudták. Ez idő tájt viszont más feladataik is voltak. A valóságos dimenzióban egyre későbbre járt, és más játékokkal is kellett foglalkozni: az id játékaival.

Cégük elnevezésekor a fiúk lerövidítették az Ideas from Deep szóösszetételt, és kezdőbetűik által egyszerűen csak id-nek nevezték magukat. Nem zavartatta őket az sem, hogy mint Tom figyelmeztetett, az angol „id" szónak van egy másik jelentése is, mégpedig az agynak az a része, mely a kellemes érzéseket dolgozza fel. A kora '90-es években valóban nagy szükség volt az ő kellemes játékaikra is. A Keen első helyet foglalt el a shareware népszerűségi listákon, így jó hírneve révén minden esélye megvolt a végleges verziónak a legjobban fogyó tíz játék közé kerülni. A Keen trilógia ekkor tizenöt-húszezer dollárt hozott havonta. Ez már nem pizzapénz, hanem számítógéppénz volt: bevételeiket többek közt a tóparti ház felső kategóriás 386-os PC-kel való felszerelésére használták fel. Carmack még csak húszéves volt, Romero huszonhárom, és máris benne voltak az igazi üzletben.

Sikerük ellenére, amikor Carmack, Romero és Adrian elhatározta, hogy elhagyják a Softdisket, Tom és Jay a régi cégnél maradtak. Tom esetében ez egyértelműen ideiglenes megoldás volt: túl lelkiismeretes volt ahhoz, hogy csak úgy hirtelen otthagyja a Softdisket. Előbb meg szerette volna várni, hogy találjanak új embert a posztjára... Jay pedig úgy érezte, teljesítenie kell kötelességét a Softdiskkel kapcsolatban, ami többek közt egy Apple II-es program befejezését jelentette, de természetesen baráti tagja maradt az id csapatának, ha másképp nem, hát szerepjátszásban.

1991 tavasza felé közeledve az id-sek nagyon élvezték újra megtalált szabadságukat. A Softdisk iránti kötelezettségük ellenére végre teljesen saját ízlésük és kényelmük szerint dolgozhattak játékaikon a tóparti kis házban. Carmack belemerült programozási ki-

sérleteibe, melyekkel újgenerációs grafikus motort szeretett volna létrehozni. Első motorja a görgetés forradalmi technikáját tartalmazta, most pedig még sokkal részletesebb és kiforrottabb effekteket akart. Míg a többiek a meglévő technológiával a Softdisknek szánt külsős fejlesztéssel foglalkoztak, ő alapos vizsgálódásokat végzett a grafika területén.

Alkotási szabadságuk és a Keen sikere új típusú játékokat inspirált. Rescue Rover nevű programjuk egy fiúról szólt, akinek kutyáját, az idegenek által elrabolt Rovert kellett megmentenie. Az ügyességi labirintusjátékban a játékosnak többek közt tükrökkel kellett ügyeskednie, hogy azokkal visszaverje az idegen robotok halálos sugarait. A játék a lassan kikristályosodó id-formulát követte: humor és erőszak, mindkettőből minél több! A játék indítóképernyőjén az életvidám, farkát csóváló kutyus volt látható vészjósló idegenekkel körülvéve, akik fegyvereiket egyenest a fejének szegezték.

Míg a Rescue Rover a sötét humor felé volt egy lépés, következő játékuk, a Dangerous Dave, melyen márciusban kezdtek el dolgozni, inkább ijesztőre vette a figurát. A programban Romero újra fel akarta eleveníteni egyik legkedvesebb játékfiguráját gótikus környezetben. A Keen grafikus motorját használva sokkal valósághűbb Dave-et hoztak létre, vadászsapkában, nadrágban, kezében pedig sörétes puskát lóbálva, melyet a zombik és ghoulok jobb létre szenderítésére használt egy, a shreveportihoz hasonló lerobbant házban.

Bár mindenkinek tetszett a téma, Adrian volt a legizgatottabb a véres környezettel kapcsolatban. Végre felidézhette mindazt a szörnyűséget, amit a kórházban a munkája közben látott. Bár nem mondta el senkinek, még mindig gyűlölte a Commander Keent. Ha gyerekjátékokat készítenek továbbra is, ő valami gusztustalant és vicceset fog csinálni, valami Happy Tree Friendshez hasonlót. A Dangerous Dave-vel viszont Adrian végre kiélhette magát. Míg Tom és Romero a gépeiken dolgoztak, a többieket nem felvilágosítva a dologról Adrian halál-animációkat kezdett készíteni: három-négy képet, melyek Dave halála után tűntek volna fel gyors egymásutánban. A legtöbb ekkori játékban a halott karakterek egyszerűen eltűntek. A Keenbe csak Tom utasítására került be Keen mennyországba való távozásának imitálása halála esetén. Adriannak viszont más ötletei voltak... Egyik késő éjszaka Romero megtalálta Adrian animációját. Dave-et egy zombi úgy verte fejbe öklével, hogy szemei kifordultak helyükből, fejéből pedig véres csonk maradt csupán. Romero majd megfulladt a röhögéstől. „VÉR! Egy játékban! Ez milyen kib***ott fantasztikus!" – vihogott.

Az erőszakos fantázia megvalósításának hosszú történelme volt. Már az egyik első fennmaradt, nem latin vagy görög nyelven íródott írásbeli történet is egy Beowulf nevű hős véres kalandjairól szólt. A sztori szerint a lovag, miután végzett két ellenségével, a harmadik démon álmában meglepve darabokra tépte, csontjait szétrágta, vérét és húsát pedig mohón elfogyasztotta. A gyerekek képzeletbeli fegyverekkel hadonászva már fiatal korukban rendőrösdit játszanak, a szimulált lövések hatására képzelt vérzuhatag közepette repülnek hátra. Amikor az id-s srácok felnőttek, az 1980-as években, a mozikban olyan filmek taroltak, mint a Rambo, a Terminátor, vagy a Halálos fegyver – nem is beszélve a horrorfilmekről, mint a Texasi láncfűrészes vagy a Péntek tizenhárom.

Jobb, mint a való élet

A játékbéli erőszak ábrázolása sem volt újdonság: már a legelső játékok, mint például a Spacewar is pusztításról szóltak. A grafikus erőszak viszont mindenképpen újdonságnak számított. A múltban a grafikus erőszak megvalósítása korlátok közé volt szorítva, már csak a technológia fejletlensége miatt is, de a fejlesztők sem nagyon erőltették. 1976-ban a Death Race nevű játéktermi játék nagy felzúdulást keltett. A program célja – a Carmageddon előzményeként – az volt, hogy elüssük a nagyon elnagyoltan ábrázolt, mindössze néhány pontból álló figurákat. Amikor a játékosnak sikerült elütnie egy sikoltó figurát, annak helyébe feszület került. A játékgépet brutális figurák és koponyák díszítették. Bár a játék közel sem volt olyan jó, vagy népszerű, mint a Pong, ez lett az első videojáték, amit betiltottak.

Adrian hátborzongató munkája túl jó volt ahhoz, hogy elfogadják. Romero elragadottságától tüzelve egyre több brutális részletet adott hozzá műveihez: véres húsdarabokat, melyek a zombik megsebzésekor repültek le róluk. Amikor a Softdisknél meglátták a sok vért, nem értékelték a poént, és ragaszkodtak a halál-animációk vér nélküli újrarajzolásához. Adrian így reagált: „Talán egy nap eljön az idő, amikor annyi vért tehetünk a játékunkba, amennyit csak akarunk…"

Míg a fiúk az új játékok tekintetében mindent kihoztak magukból, Carmack szintén a lehetőségei határát súrolva dolgozott az új, 3D-s motoron, mely egyértelműen a legjobb továbblépési útnak tűnt számára, és sok más programozó számára is. Ez a három dimenzió természetesen nem az igazi három dimenziót jelentette, csupán azt, hogy a játékbeli grafikának valóban megvolt mind a három irányban vett érezhető kiterjedése. Az ilyen játékokhoz gyakran használtak saját szemszögű nézőpontot, hogy a játékosnak tényleg meg legyen az az érzése, hogy ő szerepel a játékban.

Carmack elmélkedett ezen, de olyan technikai versenybe szállt be, mely már több ezer éve tartott. A valósághű, lenyűgöző képek alkotásának igénye egészen az ősidőkig nyúlik vissza. Egyesek szerint ez alapvető emberi vágy, az viszont tény, hogy időszámításunk előtt tizenötezer évre datált barlangrajzokat találtak a Franciaország-beli Lascauxban, melyek célja az volt, hogy szemlélőjük egyfajta alternatív sajátos világba lépjen be.

1932-ben Aldous Huxley új, futurisztikus moziélményt írt le Szép új világ című regényében. A módszer nem csak háromdimenziós képekkel kápráztatta el a szemet, de szaglás és tapintás által érzékelhető elemeket is tartalmazott, melyek által, mint a könyvben olvasható volt „az élmény még elképesztőbb és valósághűbb, mintha valódi húst és vért látnánk. Valóságosabb a valóságnál." Ray Bradbury hasonló dolgot képzelt el 1950-es, Síkság című novellájában, melyben először szerepelt virtuális valóságot használó szoba. A könyvben szereplő családnak volt egy szobája, mely bármilyen, általuk elképzelt eseményt megelevenített a falakon. A problémák akkor kezdődtek, mikor valakinek afrikai dzsungel-víziói túlságosan valósághűvé váltak…

A mérnökök, technikusok hamarosan hozzáláttak, hogy mindezeket az elképzeléseket megvalósítsák. 1955-ben egy hollywoodi filmes, Morton Heilig bejelentette, hogy a „jö-

vő moziján" dolgozik, mely messze valóságosabb lesz, mint a Szép új világ, vagy a Síkság fantáziái. Az új gép segítségével, melyet Sensoramának nevezett, arra törekedett, hogy látható, hallható és szagolható tájképeket hozzon létre, melyek sokkal lenyűgözőbbek, mint a kor más, gagyi, 3D-snek kikiáltott mozijai. Mint fogalmazott, „a cél, hogy olyan környezetet teremtsek, mely annyira életszerű, hogy a nézőnek az az érzete támad, miszerint fizikailag is a film jelenetében szerepel."

A lenyűgöző élmények létrehozása nem csak a multimédiás módszerek milyenségétől függött, de az interaktivitástól is, ami viszont a számítógépes játékok kiváltsága volt. Interaktív környezet megvalósításán dolgozott már a hetvenes években a wisconsini egyetemen Myron Krueger, művészettel és számítógépekkel foglalkozó tanár is. Krueger a Síkságban olvasotthoz hasonló élményt valósított meg, melyben az akár tőle távoli közönség számára is nagyon valósághű képekkel tudta visszaadni gondolataikat. „Ez új művészeti ágat sejtet, melyben különös, valós idejű kapcsolat van az emberek és gépek között. Ebben a mesterséges valóságban teljesen az emberek irányítása alatt állnak világuk okainak és okozatainak törvényei." Egy hasonló, MAZE-nek (útvesztő) nevezett projektben a közönség tagjainak egy szobában megjelenített labirintusféleségen kellett keresztüljutniuk.

Az 1980-as években létrejövő technikai újdonságok új kifejezést hoztak létre: a virtuális valóságot. William Gibson használta először a cyberspace (kibertér) szót 1984-es, Neuromániac című regényében, annak a világnak leírására, mely a számítógépes hálózatok között létezett. A késő '80-as években egy NASA-mérnök, Scott Fisher, összekapcsolva egy fejre vehető szemüvegmonitort és egy mozgásérzékelő kesztyűt, megalkotta a virtuális valósággal való kommunikáció alapmodelljét. Ezeket az eszközöket felhasználva a játékos valóban különálló, háromdimenziós, őhozzá idomuló virtuális világba léphetett be. Végkövetkeztetésként Fisher a következőket írta 1989-ben: „A virtuális valóság által egyfajta elektronikus személyiség jön létre. Ezek a virtuális terek valóságos interaktív színházak, vagy interaktív programok, az ezekben alakított személy pedig lehet bármiféle fantázia által létrejött karakter, ami minden egyes felhasználó esetén eltérhet. Sok év múlva a telekommunikációs hálózatok talán különböző virtuális világokat fognak sugározni, amikhez a távoli felhasználók bármikor kapcsolódhatnak, és amellyel érintkezésbe kerülhetnek egymással is. A virtuális valóság által nyújtott lehetőségek, csak úgy mint a valódiak, szinte korlátlanok."

Carmack 3D-s játékokkal való kísérletezése még ösztönösebben folyt. Bár imádta a sci-fit, csodálta a Star Trek holodeckjét, fókuszát nem holmi távoli, nagyszabású világok megtervezésére összpontosította, csupán következő technikai előrelépésének megvalósítására. Azóta kísérletezett háromdimenziós grafikával, mióta Apple II-n megalkotta első drótvázas MTV emblémáját. Azóta jó néhány játék próbálkozott a saját szemszögű három dimenzió megvalósításával, már Richard Garriot 1980-as, legelső szerepjátéka, az Akalabeth is. Két évvel később a Sirius Software Wayout nevű belső nézetű Apple II-es labirintusjátéka késztette elismerésre a játékosokat és a szakmát. Igazából a repülőgépszimulátorok használták ki a saját szemszögű nézőpont előnyeit, melyekben a játékosok változatos gépek pilótafülkéibe ülhettek be. A Richard Garriot cége, az Origin által ki-

adott űrharc-szimulátor, a Wing Commander nagy népszerűségnek örvendett a tóparti ház játékosai körében is.

Carmack rájött, hogyan készíthetne még ennél is jobbat. A repülőgép-szimulátorokat fájóan lassúnak tartotta, melyeket saját összetett grafikájuk hátráltatott és tett halálosan lassú tempójúvá. Az id-nél inkább az olyan gyors folyású, játéktermi játékokat kedvelték igazán, mint a Defender, az Asteroids, vagy a Gauntlet. Míg a többiek a Rescue Roveren és Dangerous Dave kísértetház-béli kalandjain dolgoztak, Carmack hozzálátott valami olyanhoz, amit még senki se csinált előtte: gyors, saját szemszögű, háromdimenziós grafikus motort készíteni.

Mint arra hamar rájött, a probléma ismét csak az volt, hogy a PC-k egyszerűen nem voltak elég erősek ilyen játékok megvalósításához. Carmack sokat olvasott a témáról, de semmi kielégítő megoldást nem talált kérdéseire, így azokat magának kellett megoldania. Úgy közelített a problémához, ahogy a Keen esetében: először a kézenfekvő megoldással próbálkozott, majd miután az befuccsolt, megpróbálta átlátni az egészet más szemszögből. A 3D-s játékok lassúságának egyik oka az volt, hogy a számítógépnek túl sok területet kellett kirajzolnia egyszerre. Carmacknak támadt egy ötlete. Mi lenne, ha csak néhány felületet rajzoltatna ki, rossz hasonlattal élve, mintha egy lóra szemellenzőt tenne, hogy az csak bizonyos dolgokat lásson. Emellett tetszőlegesen formálható poligonok helyett csak oldalsó trapézokat rajzoltatott ki a motorral: falakat, mennyezet és talajszint nélkül. Hogy tovább fokozza a sebességet, Carmack újabb szokatlan eljárást vetett be: a raycastinget. A játékos előtt levő teljes pálya kirajzolása helyett (ami rengeteg memóriát és számítási teljesítményt igényelt), a raycasting segítségével a számítógépnek mindig csak a pályának azt a vékony szeletét kellett megjelenítenie, amit a játékos éppen látott. Röviden: a raycasting egyenlő volt a gyorsasággal.

Az utolsó kihívás Carmack számára a karakterek hozzáadása volt a 3D-s világhoz, melyeket egyszerű, de meggyőző grafikus ikonokkal, sprite-okkal valósított meg. A Wing Commanderben a számítási mechanizmus meghatározta, hogy a számítógép csak bizonyos mennyiségű és minőségű sprite-ot helyezzen a monitorra a játékos helyzetétől függően. Kombinálva a lebutított sprite-ok és limitált poligonok technikáját a raycasting technológiával, Carmack valóban gyors 3D-s világot hozott létre.

A Csodagyerek hat hét megfeszített kutatás után állt elő munkájával, mely két héttel hosszabb idő volt, mint amennyit bármelyik más játéka írásával töltött eddig. Amikor Romero meglátta az eredményt, ismét le volt nyűgözve, és azon kezdtek tanakodni, vajon milyen játék használná ki legjobban az új grafikus motort. Végül egy futurisztikus világban játszódó tankos játékban állapodtak meg, melyben a játékosnak embereket kellett megmentenie a nukleáris világvége elkerülésének érdekében. Az 1991 áprilisában elkészült Hovertank volt az első gyors folyású, belső nézetű lövöldözős játék PC-re. Az id új stílust talált fel.

A Hovertank újdonságai ellenére azért nem volt egy lapon emlegethető a Commander Keennel. A játék elég csúnyácskán nézett ki nagy, rútul színezett falaival, de már tartalmazott elemeket a szinte id-névjeggyé váló brutalitásból. Adrian igazán élvezte a lehetőséget, hogy nukleáris sugárzástól elváltozott szörnyeket és ezeknek maradványait raj-

zolhatta. Akár a Yorpok a Keenben, az ellenfelek maradványai a Hovertankban is ott maradtak a játéktéren, így a játékos visszatérve a helyszínekre újra láthatta mészárlásának eredményét.

Májusban az id első nagy címükhöz, a Keenhez való visszatéréssel folytatta játékai fejlesztését, és egyben jövedelme ésszerű növelését. Softdiskes kötelezettségük teljesítésére úgy döntöttek, új epizódot készítenek Keen Dreams néven. Bár a Hovertank által már megtapasztalták a háromdimenziós játékok ízét, a Keennek meg szerették volna tartani oldalnézetes báját, hozzáadva némi újdonságot. Egyértelmű továbblépésnek tűnt, hogy a hátterek által még élvezetesebb mozgásérzetet adjanak a játéknak, például olyan módon, hogy a játéktér és a háttér különböző sebességgel mozogjanak. Ezt a módszert párhuzamos görgetésnek, parallax scrollozásnak nevezték. Korábban a karakter statikus, mozdulatlan erdő előtt futott, az ilyen technikát használó játékban viszont, ahogy a karakter elfutott előttük, a fák lassan változtatták helyzetüket, így a mozgás sokkal valóságosabbnak hatott.

Carmack ismét csak összetalálkozott a PC korlátozott erőforrásainak problémájával. Néhány próbálkozás után rájött, lehetetlen volt valósághű módon megvalósítani a párhuzamos görgetést, mert a PC egyszerűen túl lassú kirajzolni a mozgó játékteret és a mozgó hátteret is egyszerre. Carmack kerülő megoldással próbálkozott. Írt egy alprogramot, mely ideiglenesen elmentette a monitoron látható képet, így azt a számítógépnek nem kellett újra és újra kirajzolnia, amikor a karakter továbbhaladt. Miközben a mozgás még valóságosabbá tételén dolgozott, rájött arra, hogy két képet is elmenthet egyszerre: egy kis útrészletet a játéktérből, és egy farészletet a háttérből, még látványosabbá és gyorsabbá téve ezáltal a motort. Ezáltal Carmack ismét olyan grafikai megoldást valósított meg, mint amilyent még senki korábban előtte. A Keen Dreams a hónap végére elkészült.

1991 júniusában az id elkezdte az új Keen trilógián való munkálatokat Scott számára. A Keen 4, 5, 6 az előző részek marketing-stílusában volt tervezve: a közönséget felpaprikázandó a kezdő fejezetet shareware-ként feltöltik a BBS-ek oldalaira, hogy ezáltal megvételre ösztönözzék a játékosokat. Ekkoriban az Apogee nem csak könnyedén uralta a shareware játékok eladási toplistáit, de az összes shareware eladási lista élen ott volt. A Keen játékok voltak az eladási listák csúcsán, közel tizenhatezer dolláros havi bevételt produkálva. Ha az eddigi bevált terveket követik, Scott biztosította őket: legalább ennyit hoz majd az új trilógia is a konyhára.

Tom írta ennek a Keennek is a történetét, mely a Goodbye Galaxy alcímet kapta. Ezúttal Commander Keen ördögi terv nyomára bukkan: valakik fel akarják robbantani az egész galaxist, így MegaRakétájával a világ megmentésére indul. Először szülei aggodalmáról gondoskodik egy bénító pisztoly segítségével. A bénító fegyvert szükségszerű újításnak tartotta Tom az új Keenhez. Az első trilógia után aggodalmaskodó szülők küldtek leveleket neki, melyben a megmaradó halott Yorp holttestekről panaszkodtak. „Mért nem tudnak eltűnni a meghalt karakterek, mint a többi játékban?" – kérdezték sokan. Tom továbbra is szerette volna, hogy a gyerekek tisztában legyenek az erőszak eredményével, de nem akart szükségtelen vitát kelteni. Úgy döntött, mostantól az ellenfelek

csak elkábulnak, nem halnak meg: csillagokkal fejük fölött körözve mozdulatlanok maradnak.

Augusztusra készen volt a Commander Keen 4 működő bétaverziója, mely a Secret of the Oracle (Az orákulum titka) címet kapta. Ez idő tájt találkozott Romero Kanadában egy nagy dumás játékossal, Mark Reinnel. Mark nagy rajongója volt az előző Keen trilógiának, és arról érdeklődött, nincs-e szükségük valakire játékaik tesztelésére. Romero elfogadta a fiú ajánlkozását és elküldte neki a Keen 4 bétát. A játék végén volt egy előzetes leírás a következő epizódról, melyben a Keen 5, The Armageddon Machine-t többek között „jobb, mint a való élet" szlogennel illették.

Mark hamarosan bevágódott Romerónál, amikor részletes hibalistával válaszolt a béta verzióra. Mark nem csak egyszerű játékos volt, hanem törekvő üzletember is, aki biztos volt benne, hogy nyélbe tud ütni valami üzletet a fiúkkal, így ennek érdekében repülővel leutazott a fiúk shreveporti bázisára. Romero, mióta csak meglátta a Dangerous Dave Carmack és Tom által összedobott demóját, gondolkodott, hogyan lehetne még jobban növelni bevételeiket. Mark talán segítségükre lehet... Végül is Carmack fantasztikus technológiákat valósított meg, mért ne lehetne valaki, aki kiaknáz belőle minden egyes dollárt? Carmacknak nem volt ínyére a dolog. Ahogy szerette mondogatni: őt nem érdekelték a cég gondjai, csak játékokat akart programozni. Emellett tisztában volt vele, hogy Romero nélkül az id nem lenne a szakma legjobb cége. Beleegyezett hogy felvegyék Mark Reint az id ideiglenes igazgatójának hat hónap próbaidőre.

Mark pár héten belül nyélbe ütött egy üzletet, mely alapján a FormGen vállalta a Commander Keen kereskedelmi verziójának terjesztését. Mark nem győzött áradozni a lehetőség nagyszerűségéről, hogy az id immár bolti terjesztés által is pénzhez juthat. Három játékon dolgoztak egyszerre. Annyi volt az összes dolguk, hogy az egyiket a FormGenen keresztül jelentessék meg a számítógépes boltokban. Az id-nek tetszett az őket újabb jövedelemhez juttató ötlet. Bár az id nem állt szerződéses viszonyban az Apogee-val, felhívták és tájékoztatták Scott Millert az újabb lehetőségről. Jól kijöttek egymással: Scott a nyáron még egy kis csapat megszállott játékfejlesztőt is meghívott az id bázisára. Romero elhatározta, hogy előadást tart számukra motorjuk licencelésének előnyeiről. Egy ilyen káprázatos technológiát valóban érdemes lenne adoptálni – gondolta Romero. Miért ne fizetnének mások, hogy felhasználhassák? A hétvége során az id-sek egy Wac-Mannek keresztelt rögtönzött programon megmutatták, hogyan lehet felhasználni a Keen motorját a Pac-Man PC-re írt változatának elkészítésére. Egyetlen éjszaka készítették el a programot, amivel eladták első licencüket.

Amikor az id-sek később kifejtették Scottnak a FormGen-es lehetőségüket, az Apogee vezetője aggodalmának adott hangot. „Ez bizony nagy probléma. Megtöritek az első trilógiával bevált mágikus formulát. Ha úgy adjátok ki a shareware verziót, hogy a játékosok nem vehetik meg a teljes trilógiát, a játékok nem fognak olyan jó eladásokat produkálni." Már túl késő, reagáltak a megjegyzésre a srácok, a szerződést már aláírták.

1991 augusztusában az id növekvő ambíciói nem csak új üzleti utakra vezették őket, de új otthonba is. Tom és Romero ott akarta hagyni Shreveportot. Tóparti mókás

napjaik ellenére elegük volt a lehangoló környezetből. Romero utált mindig elhajtani a hídon a szegény halászó emberek mellett, de volt egy másik igen erős motivációja is: egy Beth McCall nevű lány…

Beth a Softdisk terjesztési osztályán dolgozott. A fiatal, törekvő New Orleans-i lány értelmes volt és vidám, jókat nevetett Romero idióta viccein. Kapcsolatuk könnyed volt és mókás, pont amilyenre Romerónak szüksége volt válása után. Bár kapcsolata volt feleségével még mindig feszült volt, fiaihoz nagyon közel állt. Beth segített betölteni a családja után támadt érzelmi űrt, és mindenek felett: ő is ott akarta hagyni Shreveportot.

Tomnak volt is ötlete, hova menjenek. Hiányzott neki az évszakok és kultúrák váltakozása, amit úgy megszokott a városban, ahol egyetemre járt, és könyörgött, hogy menjenek Wisconsin államba. Romero beleegyezett, hogy megnézi vele az egyeteméről híres Madison városát. A hely ideálisságáról tökéletesen meggyőződve tértek vissza Shreveportba. Másik tóparti szobatársuk, Jason Blochowiak is úgy döntött, hogy elhagyja a Softdisket, és velük megy a városba, ahol korábban tanult. Többen úgy gondolták, Jason nem eléggé motivált. Egy alkalommal kijelentette, hogy a befektetéseivel több pénzt keresett, mint játékok programozásával, és öntelt „Autokrata" feliratú rendszámtáblával díszített furgonnal járt. Ennek ellenére Carmack úgy gondolta, értelmes, tehetséges programozó, és örült hogy velük tartott.

Carmacknak semmi gondja nem volt a Madisonba költözésükkel. Mint mondogatta, őt nem érdekli, hol van, amíg nyugodtan programozhat. Adrian számára viszont sokkal fájóbb volt Shreveport elhagyása, hiszen egész életében itt élt. Bár művészetében zord világokat alkotott, a valóságban stabilitást keresett. Romero szinte térden állva könyörgött neki, hogy jöjjön velük. A legjobb helyen fognak lakni, ígérte. Hosszú rábeszélések után végül beleegyezett, Jay viszont legnagyobb bánatukra nem tartott velük. Kötelességének érezte a Softdisket támogatni, és félt teljesen új kalandba bonyolódni, így inkább a maradás mellett döntött. Egy meleg szeptemberi reggelen a fiúk bepakoltak autóik csomagtartóiba, és saját számítógépeikkel felszerelkezve utolsó alkalommal hajtottak át a tóparti házhoz vezető hídon…

Hatodik fejezet

ZÖLD ÉS DÜHÖS

Most az egyszer a valóság nem váltotta be Romero reményeit. Az id-sek egy lehangoló szeptemberi napon érkeztek meg új, Madisonban található rezidenciájukra, a hely pedig jóval kevésbé látszott ígéretesnek, mint ahogy Tom és Romero leírták azt a többieknek. Egy hatalmas épületkomplexumról volt szó, ahol minden háztömb ugyanolyannak tűnt. Shreveporti házukhoz képest a hely nagyon nyomasztó volt: régi otthonukkal ellentétben itt se tó, se udvar, se hajó nem volt. Amikor kisétáltak az épületből, nem fák, hanem két drogdíler mellett haladtak el. Annyi hasonlóság volt előző irodájukkal, hogy három külön alvóhelyük is volt az épületeken belül. Mivel Carmackot nem érdekelte, hol alszik, ő kapta a felső szinten lévő szobát, míg a többiek a komplexum különböző részein rendezkedtek be. Az amúgy se túl jó passzban lévő Adriannek még nagyobb problémája volt a szállással, mert szobája az épületegyüttes túloldalán volt. Míg a többiek csak keresztülsétáltak a parkolón, addig Adriannek kocsiba kellett ülnie, hogy eljusson az irodába.

Romero viszont továbbra is lelkes volt. Végre mindent friss és új volt körülötte: új barátnő, új játékok, új helyszín. Tom osztotta lelkesedését, örült, hogy hazatérhetett ismerős egyetemi környezetébe. Jason volt az egyetlen fájó pont szemükben, aki láthatóan Carmack jó barátjává vált. Úgy tűnt, teljesen más hullámhosszon van, mint ők, Carmack mégis kedvelte, és nem engedte el. Mindezeknek köszönhetően vegyes érzelmektől háborgó szívvel álltak neki a második Commander Keen trilógia elkészítésének. Annyi hónap közös munka után a csapatnak valóságos kollektív személyisége lett. Romero és Carmack tökéletes párost alkottak. Míg Carmack a grafikus motort programozta, Romero a szerkesztőprogramokkal foglalkozott. Semmi sem tudta eltántorítani őket a munkától. Egyik este Beth pár barátnőjével bement hozzájuk az irodába. A fiúk épp keményen dolgoztak. Beth minden női praktikáját bevetette, hogy elterelje Romero figyelmét, de semmilyen reakció nem érkezett a Programozó Ásztól. Beth végül megadta magát, és feltartott kezekkel így szólt. „Miért nem csábíthatom haza a pasimat egy kis hancúrozásra?" „Mert dolgozunk!" – felelte Romero. Carmack csak nevetett.

Tom is hasonlóan megszállottan munkálkodott, csaknem megszédítették korábbi sikereik, melyek után egyre jobb és egyre kreatívabb ötletekkel állt elő. A Keen világát fegyvert lóbáló paradicsomemberekkel, farokcsóváló mérgező gombákkal népesítette be, de

kedvence az új lényei közül a Beszívott hal (Dopefish) lett: zöld színű hal kába szemekkel és hatalmas fogakkal. Adrian, mint általában, most sem osztotta Tom lelkesedését, ennek ellenére minden erejével azon volt, hogy a lehető legjobban keltse életre a gyagyás karaktereket. Rajzai egyre jobbak és kidolgozottabbak lettek, simán felvették a versenyt a szakma legjobb műveivel, ráadásul módot talált arra is, hogyan veszesse le Tommal, figuráival és új lakóhelyükkel kapcsolatos feszültségét. Kiszúrt szemű, felvágott torkú Keent rajzolt, melyet beletetetett a programba, és hol az élénk, vidám Keennel, hol a terrorizált ifjonccal játszott – harsány röhögésekkel kísérve a váltásokat.

Az új Keen munkálatainak előrehaladtával párhuzamosan Carmack is visszatérhetett saját dédelgetett projektjéhez: 3D-s gyilkolós játékot készített. Újabb előrelépését egy Romerótól hallott ötlet inspirálta. Bár Carmack igen tehetséges volt a játékok grafikájának megalkotásában, nem érdekelték magának a játékvilágnak az újdonságai. Nem is volt igazán játékos: ő csak készítette a játékokat, akárcsak a Dungeons & Dragons kalandmestereként. Vele ellentétben Romero minden újdonságban, az új játékok és az új fejlesztőcsapatok híreiben is tökéletesen képben volt. Egyik fejlesztő ismerősétől hallott az új, „texture mapping" elnevezésű grafikai eljárásról. A kifejezés azt az új módszert takarta, mellyel egy tetszőleges mintájú felülettel, azaz textúrával lehetett ellátni a képernyőn megjelenő kis grafikus tömböket. Ennek hála ahelyett, hogy a program egységes fekete színnel töltene fel például egy falat, téglák is láthatók lesznek rajta. Romero Paul Neurath-tól hallotta az új eljárást, aki a Blue Sky Productions nevű cégnél dolgozott a hosszú fejlesztési időt megélt, és Richard Garriot Origin cége által megjelentetett Ultima Underwoldön. Ő fejtette ki Romerónak, hogy háromdimenziós világukban a poligonokat textúrákkal látják el. „Ez mennyire király!" – gondolta Romero. Amikor letette a telefont, egyből odafordult Carmack-hoz hogy kikérje véleményét az új metódusról.

„Textúrázás...? Azt meg tudom csinálni." – válaszolt a Csodagyerek pár másodperc gondolkodás után. A végeredmény a Catacomb 3D lett, melyben a textúrázás használatával szürke téglák alkották a zöld iszapban álló falakat. A programban a főszereplő tűzlabdákat eregetett a kezéből, mely a képernyő alján látható is volt, mintha csak a játékos saját meghosszabbított végtagját látta volna viszont a monitoron. Ezzel az aprósággal igen jelentős elismerést vívtak ki rajongóik körében, akik élvezték, hogy nem csak játsszák a játékot, de benne is vannak. A játék hat hónappal Neurath-ék Ultima Underwoldje előtt készült el, és bár az UU szerepjáték stílusának és Garriott kapcsolatainak köszönhetően jóval nagyobb figyelmet kapott, ez a két játék volt a 3D-s játékok új generációjának első két tagja. Amikor Scott Miller meglátta a Catacomb 3D-t, csak egyvalamit tudott kinyögni. „Valami ilyet kell csinálnunk a shareware piacra is!"

1991-ben, a hálaadás ünnepe felé közeledve a Madison-béli élet egyre kellemetlenebbé vált. Egyik nap a rendőrség törte rájuk tévedésből az ajtót (a szomszédban lakó drogdílerekre akartak lecsapni), máskor az autóikból szívta le valaki a benzint. Adrian különösen rosszkedvű volt, mert elvesztette a vízágyához való szelepzáró sapkát, és nem tudta mivel helyettesíteni. Hónapokig a földön aludt egy hálózsákban – igaz, Carmack is, de ő önszántából. Egyszerűen nem érezte úgy, hogy szüksége lenne ágymatracra...

Romero végül megelégelte a helyzetet, és vett egy matracot, amit Adrian szobájában hagyott ezzel az üzenettel: „Haver, ideje hogy jól aludjál éjszaka." A madisoni éjjelek és nappalok egyre hidegebbé váltak: igazán, igazán hideggé. Folyamatosan szakadt a hó, a parkolót pedig mindenhol jég borította. Amikor Adrian feltápászkodott új ágyából, húsz percet kellett kocsija motorjának melegítésével töltenie, csak hogy dolgozni mehessen az épületegyüttes túloldalára... Egy alkalommal kimentek pizzázni, de még ahhoz is túl hideg volt, hogy megvárják a rendelés elkészültét. Visszarohantak a kocsikhoz és inkább hazamentek.

Végül a zord időjárásnak köszönhetően már szinte sosem hagyták el munkahelyük épületét. Bár megszokták, hogy az egész napot egymással töltik egy szűk szobába zárva, Shreveportban legalább megvolt a lehetőségük kicsit kimozdulni, mondjuk vízisíelni. Egyre többet töltöttek Dungeons & Dragons játékokkal, a parti kibővítésének érdekében még kis figyelemfelhívó hirdetéseket is elhelyeztek a városban. A papír tetején az Adrian által rajzolt, megszemélyesített szerepjáték-figuráik voltak láthatóak, Tom szakállal, brutális fejszével a kezében, Romero egy hatalmas karddal, a többiek közül kimagasló Adrian egy „Halál" feliratú övben, Carmack pedig varázslónak öltözve, kezében a szabálykönyvvel. Mellettük egy fekete pálcikafigura állt, kérdőjellel feje fölött. A papíron ez volt olvasható: „Szükségünk van papra és/vagy tolvajra. Légy a csapat tagja ebben a fantasztikus, karakter- és eseményközpontú kalandban. Most költöztünk ide, szükségünk van egy-két új játékosra. Amikre számíthatsz: jó karakter-összjáték, megfelelő kiegyensúlyozottság, izgalmas események, pizza. Amire ne számíts: világuralom."

A már meglévő csapaton belül viták voltak, ki uralja irodájukat. Adriant idegesítette Tom és Romero örökös prüntyögése és a Keen karaktereinek utánzása, amerre csak jártak. Még Carmack is egyre fárasztóbbnak találta bohóckodásaikat, de a legrosszabb mégis Jason volt, aki ötödik keréknek tűnt a cég négykerekű autójában. Carmack még mindig védelmezte, így kirúgása helyett inkább megbízták egy gyors, egyszerű játék összehozásával a Softdisk felé fennálló kötelezettségük teljesítésére.

Ily módon letudva a zavaró kényszerjátékukat, és a Keen-trilógia révbe érésének közeledtével végre új Apogee-s munkájukra fordíthatták figyelmüket. Ekkora már kialakult az id-n belüli hierarchia. Carmack volt a technológiai vezető, ő alkotta meg a program fő vázát adó motort, amiket felhasználva készíthették el új játékaikat. Tom kreatív igazgatóként a játékelemekért volt felelős, melyek Carmack technológiáját használták fel. Romero mintegy kettőjük közé ékelődve közvetített közöttük: Tomnak adott további ötleteket, és Carmacknak segített programozási segédletek készítésével. Adrian alkotta meg az összes szükséges rajzot, és beteges játékötleteivel néha ő is segítette a fejlesztést. Amikor egy késő éjszaka leültek megbeszélni új játékuk alapjait, a fenti szerepek meglepő módon némiképp megváltoztak. A bajok Tommal kezdődtek. Az első Keen-trilógia sikerei által megbabonázva George Lucashoz és a Csillagok háborúja filmekhez hasonlóan ő is három trilógiát képzelt el magában. Carmack technológiája viszont láthatóan más irányba mutatott: egy gyors iramú, saját szemszögű játék felé. A Keenben ezen tulajdonságok egyike sem volt meg, hisz Mario-szerű oldalnézetes játék volt. Egyértelmű volt, hogy új programjuk teljesen más irányvonalat fog követni.

Tomot letörte, amikor rádöbbent erre, de nem hagyta magát elkedvtelenedni, és némi gondolkodás után előállt új ötletével. „Hé, emlékeztek A Dolog című filmben, amikor a fazon kijön a kutyaketrecektől, ahol az állatok teljesen megvadultak attól az idegentől, és mindenki azt kérdezi tőle, mi van ott? Erre azt válaszolja: Nem tudom, de nagyon furcsa és ideges. Ez pont olyan, mint egy videojáték! A játékokban fogalmunk sincs, mért lőjük halomra a szörnyeket, azon kívül mert zöldek és dühösek. Mi lenne, ha valami ilyesmit készítenénk? Valamiféle kísérletek által elszabadult mutáns szörnyek irtását például!" Leült gépéhez, és villámgyorsan leírt pár lehetséges címet ötletéhez, melyeket a többiek örömére fel is olvasott. „Mutánsok a pokolból!" „Mutánsok: dögöljetek meg mind!" „Textúrázott Terence és a Zöld Izék" Szójátékkal élve: „3-Démonok" „Esetleg hívhatnánk egyszerűen csak „Zöld és dühös"-nek!" Mindenki nevetett. „Képzeld el a játékos csávót, ahogy bemegy egy számítógépes boltba és megkérdezi az eladótól. Elnézést, van Zöldjük és dühösük?" – kérdezte Romero. Egyetértésük ellenére Tom hamar elvetette saját hirtelen támadt ötleteit. Nem akart túl sok állóvizet felkavarni játékiparban szokatlan témájával.

„Hát, nem is tudom." – mondta Romero. „Ez olyan közhelyes. Ilyesmiről minden nap hallani. Mutánsok meg minden marhaság egy laboratóriumban, bla-bla-bla. Valami igazán faszát kell csinálnunk, mint például a Castle Wolfenstein újrafeldolgozását három dimenzióban." Wolfenstein! A szó ismerős volt mind Carmacknak, mind Tomnak, de ismerős lett volna bármely Apple II-es játékosnak. Az eredeti Wolfenstein Silas Warner billentyűzetéből az 1980-as évek elejének nagy klasszikusa volt. Ez egyből megragadta Romero fantáziáját: a Wolfenstein tökéletesen kihasználná Carmack új technológiáját, hisz egy útvesztőben kellett lövöldözni. A játékosnak nácikat irtva és kincseket gyűjtve keresztül kellett jutnia a különböző labirintusokon, a végén pedig magával Hitlerrel is le kell számolnia. Alacsony felbontású, csúnya tömbökből álló grafikája ellenére igazi gyöngyszem volt akkoriban, mely sikeresen teremtette meg a kiterjedt virtuális világ illúzióját. Megjelenésekor a Castle Wolfenstein azért is volt egyedi, mert míg a többi akkori sikerjáték, mint mondjuk a Pong csak egy képernyőt használt, addig a Wolfban egy kastély különálló szobáiban folyt az akció. Minden szoba valóságos labirintus volt, melyen keresztüljutva a játékos a következő helységbe léphetett. Bár nem használt gördítésés technikát, a program igazi felfedezés-élményt nyújtott. Sajátos bájának másik tényezője az volt, hogy a játékos sohasem tudta, vajon mi vár rá a következő szobában.

A többiek támogatása által felbátorodva, Romero csak úgy ontotta magából a további ötleteket. „Az eredeti Wolfensteinben a karakterek átkutathatták a halott katonák holttesteit. Mi lenne, ha ugyanezt megcsinálnánk 3D-ben is? Prrsss, prrrsss, prrrrsss! Megvan a lehetőségünk, hogy valami teljesen új keletűt alkossunk ezzel a gyors és texture-mapping technikát használó motorral! Ha tényleg látványos és gyorsan futó grafikát tudunk csinálni fasza hangokkal, és „irtó" élvezetes játékmenettel, főleg ilyen alaptémával biztos befutók leszünk!" A számítógépes játékipar még mindig gyerekcipőben járt. A nagy sikereket elért SimCity egy virtuális város felépítésének és pátyolgatásának feladatát rótta a játékosra, egy másik kasszasikerben, a Rizikó társasjátékra hasonlító Civilizationben pedig híres történelmi csatákat lehetett újra megvívni – vér nélkül. A Wolfenstein ezek-

kel szemben olyan sikerjáték lenne, amilyet még nem látott a világ. „Egyszerűen sokkoló lesz. Abszolút sokkoló!" – lelkendezett Romero.

Carmack áldását adta a dologra. Ha Romero egy ötlet mögé állt, igencsak meggyőző tudott lenni, Carmack pedig egyre jobban elismerte a Programozó Ász tehetségét, amivel életre keltette az ő technológiáját úgy, ahogyan ő sosem lett volna képes rá. Adrian, aki nem ismerte az eredeti Wolfensteint, alig várta, hogy bármi olyanon dolgozhasson, ami nem Keen – a 3D-s ötlet és lehetőség pedig lenyűgözte. Egyedül Tomot viselte meg a szeretett Keen folytatásának elvetése, és remélte, a kitérő után visszatérnek hozzá. Végül is még mindig ő volt az id játékdesignere. Vitát kerülő természetéhez híven persze ő is benne volt az új játékban, mely Carmack technológiája által minden eddiginél mélyebb játékélményt, és – az id történetében először – Romero vezetése alatt sokkal vadabb játékmenetet sejtetett.

Egy hideg téli napon Carmack felcsatolta hójáró cipőit, belebújt a kabátjába és kisétált a madisoni télbe. A várost hó borította mindenhol, a kocsikat jég fedte, a fák is roskadoztak a rájuk rakódott súly alatt. Már jóval korábban eladta MGB autóját, de jól viselte a hideget gyalogszerrel. Könnyű volt nem tudomást vennie a zord időjárásról: már megszokta, hogy ha szüksége volt rá, ki tudta rekeszteni agyából Tom és Romero ökörködéseit. Most pedig épp küldetésen volt. Carmack belépett a helyi bankba és tizenegyezer dollár értékben csekket állíttatott ki magának. A pénzt a NeXT számítógépre szánta, az Apple egyik társalapítójának, Steve Jobs újdonságára. A NeXT éjfekete, kockakülsejével felülmúlta Jobs korábbi gépeit, többek közt azért, mert magában foglalta a NeXTSTEP programot is, ami szoftverfejlesztésre lett beleépítve. A PC-k és játékok piaca egyre nagyobb ütemben növekedett, ez a gép a programmal pedig tökéletes eszköz volt a még dinamikusabb játékkészítésére. A legjobb karácsonyi ajándék volt, a legjobb grafikus programozó számára!

Nem csak a NeXT volt újdonság a következő évben. Az id csapatában sem volt híja változásoknak. Végre kirúgták Jasont, így a csapat Carmackra, Romeróra, Adrianre és Tomra szűkült. Viszont valami más is volt a levegőben. A Reagan és Bush elnökök által fémjelzett korszak lassan lezárult, új szelek fújtak Amerikában. Talán Seattle-ben kezdődött minden, ahonnan indulva egy extrém rocktrió, a Nirvana Nevermind című albumával leszorította Micheal Jacksont a zenei eladási listák éléről. Új zenei stílusok kezdték meg világhódító menetelésüket, sokkal brutálisabb és őszintébb hozzáállással. Az id ugyanazt csinálta játékok tekintetében, amit ezek a bandák a zenében: felkavarták az állóvizet. Míg a zenét a '90-es évekig a pop uralta, addig a játékokat Mario és Pac-Man. A zeneiparral ellentétben a játékszakma még sosem tapasztalt meg olyan lázadást az addigi bevett dolgok és szokások ellen, mint a Wolfenstein.

A végleges cím elfogadása előtt sokat gondolkoztak az elnevezésen. Először úgy gondolták, a Silas Warner által használt Wolfenstein név helyett valami más nevet kéne adniuk. Tom ismét ötletek garmadájával állt elő a normálisabb „Mélyen Németországban" vagy „A Negyedik Birodalom" mellett olyan neveket ajánlott, mint az akkori Baywatch-sztárra utaló „Castle Hasselhoff", vagy a náci fogolytáborokra emlékeztető „Luger Me

Now". Ötleteket gyűjtve még pár német játékot is kipróbált, de végül legnagyobb meglepetésükre és megkönnyebbülésükre megtudták, hogy az eredeti játékot fejlesztő Muse Software a '80-as évek közepén csődbe ment, és nem védette le a Wolfenstein nevet. Végül Wolfenstein 3-D lett a játék címe.

Amikor az id-sek szinte lerohanták Scottot az ötlettel, ő is egyből beleszeretett. Már hónapok óta könyörgött egy 3D-s shareware játékért. Ő is ismerte az eredeti Wolfensteint és tetszettek neki Romero ötletei: komoly fegyverek, gyors akció, és nácik tömeges gyilkolása. A Keen játékokból még mindig folyamatosan érkezett a pénz számlájukra. Immár a második trilógia is a shareware piacon volt, de ennek eladási adatai csalódást okoztak, ugyanis az első trilógia harmadát produkálták csak. Scott tudta, hogy ez nem a játék hibája, hanem korábbi aggodalmának beigazolódása: a Keen FormGen általi kereskedelmi kiadása igencsak elvette a shareware játékosok kedvét, akik így csak két, és nem három játékot rendelhettek meg. Ennek ellenére az id-sek voltak Scott sztárjai, és ő teljes szívéből hitt technológiájukban és elképzeléseikben. Százezer dollárt garantált számukra a Wolfensteinért.

Az id ezzel egyáltalán nem állt meg fejlődésében. Mark Rein, aki még mindig ideiglenes igazgatóként dolgozott náluk, megállapodott a FormGennel még két játék kereskedelmi megjelentetésében. A fiúk izgatottak és aggodalmaskodók is voltak az üggyel kapcsolatban. A FormGen első, általuk készített játéka, az Aliens Ate My Babysitter alcímű Keen-epizód nem produkált valami fényesen a kasszáknál. A srácok részben azért okolták a kiadót a bukásért, mert a borzalmas dobozborítót egy olyan céggel készíttették el, ami korábban a Lipton tea csomagolásával foglalkozott... A következő próbálkozásuk ennek ellenére ígéretes volt, mert megint két helyről, a shareware és a bolti piacról is szerezhettek vevőket. Senki, még az Origin és a Sierra sem csinált ilyet. Mark és FormGen csak vonakodva egyeztek bele a Wolfenstein kereskedelmi terjesztésébe, mert nem akarták felkavarni a sokak számára érzékeny második világháborús témát. Az id viszont szokás szerint ismét a maga útját járta...

Mitzi élvezte új kakasülőjét Carmack terjedelmes, sötét NeXT masinája monitorjának tetején. Lustán nyújtózkodott új fekvőhelyén, lábai lelógtak a képernyő tetejéről. Üres pizzásdobozokkal és diétáskóla-üvegekkel körülvéve Romero, Carmack, Tom és Adrian számítógépeiknél ültek és a Wolfensteint kódolták. A kinti világ csendessége erős ellentétben állt a képernyőiken kibontakozó világgal. A Wolfenstein két alapelemre építkezett: Romero brutálissá tette, Carmack pedig gyorssá. Carmack tudta, a Catacomb 3-D raycasting és tökéletesített texture mapping technológiájával még tovább tudná fokozni a motor sebességét, és ezáltal a játékélményt is. A Wolfenstein számára már nem tervezett újabb technológiai ugrást, inkább a meglévő kódot csiszolta tovább: kiirtotta a hibákat, optimalizálta a sebességet, még elegánsabb megoldásokat alkalmazott. A grafikus motor ismét arra az alapötletre épített, hogy csak azzal foglalkozzon mindig, amit a játékosnak éppen látnia kell. Ez ismét azt jelentette, hogy csupán falak voltak a játékban, talaj és plafon nem. Szintén a sebesség érdekében a karakterek és tárgyak nem voltak

igazából 3D-sek, csak sprite-okból álltak: vékony képekből, melyek olyanok voltak, mintha papírból vágták volna ki őket.

Romero a Melvin-képregények stílusát elővéve minden lehetséges őrültséget kitalált, amit egy olyan játékban meg lehet valósítani, ahol a cél „a nácik tömeges legyakása". Feszült és horrorisztikus világot szeretett volna náci bunkerekkel, SS tisztekkel és magával Hitlerrel. Adrian néhány történelmi könyvet is felütött, hogy beszkennelje belőlük pár német vezető képét a játék számára. Ez még mindig nem volt elég. „Mi lenne, ha lennének őrkutyák is? Ebek amiket lelőhetsz! Kib****tt német kutyák!" – szólt egyszer Romero. Adrian fellelkesülve az ötleten, egy halálában fájdalmasan felvonító kutyát vetett gyorsan papírra. „És vérnek is kell lennie! Sok vérnek, annyi vérnek, ami még semmilyen játékban nem volt! A fegyverek pedig egytől egyig halálosak, és mégis egyszerűek legyenek! Kés, pisztoly, talán még gépfegyver is!" – Adrian máris rajzolta, amiket Romero említett. Tom vetette fel a gyűjtendő tárgyak ötletét. Régi, szöveges kalandjátékaiból eredő alapszabály szerint a játékosnak két küldetése kell, hogy legyen: gyűjteni és ölni. Tom javasolta, hogy kincset és kereszteket lehessen összeszedni a Wolfban. Az életerő témája is megoldásra várt még. A játékos száz életerőponttal kezdett, mely természetesen minden bekapott lövés után csökkent, a túlélés érdekében pedig életerőt növelő tárgyakat kellett felvenni. Tom szerette volna ezeket a tárgyakat humoros formában megvalósítani. „Mi lenne, ha pulykaebédek által növelhetnénk életerőnket?" „Ja, az is jó, de inkább kutyakajával! Ha már német kutyák vannak a játékban... szóval mi a francért ne?" – vitte tovább az ötletet Romero. Tom hangosan felröhögött a kutyatálból lakmározó játékos gondolatától. „És mi lenne, ha mikor a játékos már tényleg haldoklik, az életereje tíz alatt van, gyógyulásképpen vért szívhatna a lemészárolt nácik maradványaiból?" Romero csuklóját szívva máris szörcsögni kezdett, miközben visszafojtotta nevetését. „Emberi kizsigerelés és belsőségfogyasztás!!!" – ordibálta Romero lassan révült állapotba kerülve.

Késő éjszakába nyúlóan dolgoztak. Carmack és Romero, a tökéletes extrém páros mintaképét alkották. Míg Carmack a kódját csiszolgatta, Romero a grafikával és újabb, a motort kihasználó ötletekkel kísérletezett. Olyan volt, mintha Carmack készítette volna a gitárt, amin Romero játszott. Barátságuk ennek ellenére nem volt éppen szokványosnak mondható. Életüket, vágyaikat, álmaikat nem beszélték meg egymással. Néha késő éjszaka egymás mellett ülve játszottak az F-Zero című száguldozós játékkal, de legtöbb esetben barátságuk a munkájuk körül forgott, játékok iránt érzett zabolátlan szenvedély éltette. Carmacknak és Romerónak közös elképzelésük volt, ami különbözött a többiekétől. Tom ugyan mélyen magába rejtette, de még mindig közelebb állt a Keenhez, és aggodalmaskodott a Wolfenstein erőszakossága, véressége miatt. Adrian szerette a vért: egyre csak vértócsában fekvő halott nácikat rajzolt. Ennek ellenére továbbra is szívesebben rajzolt volna valami gótikus-horrorisztikus témában, például olyasmit, ami a Dangerous Dave-ben volt a munkája. Carmack és Romero velük ellentétben teljesen egy hullámhosszon voltak. Carmackot nem érdekelték a humoros játékelemek, inkább Romero szenvedélyes munkáját figyelte, ahogy megmutatta, mire képes az általa alkotott motor. A fejlesztés elején kipróbálták, mi lenne, ha a játékos odébb húz-

hatná a holttesteket és átkutathatná azokat, akár csak az eredeti Wolfensteinben – a végeredmény viszont nem volt ínyükre. „Uh! – morogta Romero, miközben figyelte, ahogy Tom keresztülvonszol a pályán egy holttestet. Ez nem segít abban, hogy igazán nagymenők legyünk, csak lelassítja a játékot. Jó elgondolás, de egy játékban, amiben termeken rohansz át, és mindenre veszettül lősz, ami mozog, kit érdekel mindenféle ostoba hurcolászás? Azonnal kivesszük a lehetőséget. Mindentől megszabadulunk, ami akadályozná az önfeledt mészárlást!"

A brutalitást nem csak a grafikának és a játékmenetnek kellett tükröznie, de a hangoknak is. Az id jó kapcsolatokat épített ki egy játékokkal ugyan nem foglalkozó, de jó zeneszerzővel, Bobby Prince-szel. Bobby az Apogee számára dolgozott és Scott Miller csak jót mesélt róla. Már dolgozott valamelyest a Keenen is, de most sokkal komolyabban volt szükségük rá. A fegyvereknek tényleg gyilkoló eszközök hangjait kellett visszaadniuk, melynek érdekében most először használtak digitalizált hangokat. Egyik késő délután Romero készen állt az első hangeffektek felvételére. A játék lassan formát öltött. Egy Scott Millertől származó javaslatot megfogadva, Carmack a 16 színű EGA grafika helyett az új VGA grafikus módot használta, mely már 256 szín használatát tette lehetővé. Adrian minden ebből származó új lehetőséget kihasznált. Katonai sapkákat és csizmákat viselő katonákat rajzolt, és külön animációkat alkotott, melyeken a katonák a fájdalomtól rángatóztak, mellkasukból pedig vér spriccelt, amikor megsebesülnek.

Romero betöltötte a játék tesztverzióját. Gépfegyvere csöve mögül figyelte, ahogy a náci katona közeledik felé. Tüzet nyitott, és miközben ellenfele hátrarepült, hallgatta a hangfalakból áradó, Bobby munkáját dicsérő fegyverdörgést. Romero maga is hátratántorodott, és hasát fogva röhögött a földön. Ismét egy olyan pillanat volt ez számára, mint amikor először meglátta a Carmack által programozott Dangerous Dave-et. Ahogy nevetése lassan alábbhagyott, így szólt. „Még sosem volt ehhez fogható játék!" A képernyőn még mindig a vérző náci volt látható.

1992 egyik februári napján Roberta Williams kinyitott egy csomagot. Ő és férje, Ken egy csodálatos Észak-Kaliforniai irodaházban dolgoztak, a játékipar egyik legnagyobb cégét, a Sierra On-Line-t irányítva. A szakma vezetői közé tartoztak, mely az 1980-as évek évi százmillió dolláros forgalommal szemben ekkora már az egymilliárdos határt ostromolta. Korai grafikus kalandjátékaik számtalan sorozattá bővíthető címet adtak a kezükbe, melyeket egytől-egyig a Sierra alapvető filozófiája által értékesítettek: a márkát a hírességgé, sztárrá tett játékdesignerrel reklámozva értékesítették. Ennek eredményeképpen a Sierránál folyamatosan kapták a különböző játékötleteket, így nem voltak híján nekik küldött küldeményekben – ezen a mostanin viszont megakadt Roberta szeme. A kísérőlevelet egy John Romero nevű programozó írta. Mint kifejtette, hallotta, hogy érdeklik őket a gyerekjátékok, ezért elküldi neki egy általa és barátai által készített ilyen programot. A shareware piacon egész jól teljesített – írta. A játék a Commander Keen in Goodbye, Galaxy volt.

Robertának és Kennek elnyerte tetszését a program, és találkozót kértek a fiúkkal. Az id-sek szinte belekábultak az örömbe. A Sierra játékain nőttek fel, most pedig arra kérik

őket, látogassák meg a királyt és a királynét otthonukban! Még az időzítés sem lehetett volna ennél jobb. A Wolfenstein lassan formát öltött. Ha a Sierra visszautasíthatatlan ajánlatot tenne nekik, talán bele is mennének az üzletbe... Elhatározták, hogy összeütnek egy rövid demót Williamsék számára.

Amikor az id-s srácok megjelentek a Sierra irodaházánál, egyértelmű volt, hogy nem egy hónapja jöttek el otthonról. Romero hosszú hajat növesztett, Tom pedig összevissza szakállat. Carmacknak lyukak voltak a pólóján, és valamennyien rongyos, szakadt nadrágot viseltek. Mielőtt találkoztak Kennel és Robertával, körbevezették őket az irodákban. Különösen Romero és Tom számára tűnt úgy, mintha a játékosok számára épített Hírességek Csarnokába kaptak volna belépőt. A CD-sokszorosító szobában bemutatták nekik Warren Schwadert. Romero és Tom egymásra néztek, majd egyből térdre borultak és meghajoltak. „Nem vagyunk méltók erre, nem vagyunk méltók!" – hajtogatták. Schwader tervezte egyik kedvenc Apple II-es játékukat, a Thresholdot. „Haver! A Threshold! Te vagy mi Papánk!" – mondta Romero fülig érő szájjal. A tiszteletteljes megdöbbenés hamarosan megszűnt. Kicsivel odébb Carmack beszédbe elegyedett az egyik programozóval. Romero, Tom és Adrian csak hallgatták, ahogy Carmack pillanatok alatt megoldotta a problémát, ami a programozónak hatalmas kihívást jelentett. Mire végzett, a kóder tejfelesszájú kezdőnek tűnt Carmackhoz képest. Romero kifele menet barátságosan hátba veregette a Csodagyereket. „Az istenit, teljesen lemostad őket!" Carmack szerény vállrándítással felelt. Romero büszke volt rá.

A Williams-házaspár nem volt ennyire elragadtatva. A fiúk csak nagyon tehetséges, de nagyon naiv kölyköknek tűntek a szemükben. Amikor Ken Williams az Edna's Elderberry nevű menő étterembe vitte a szakadt társaságot, az üzletvezető félrevonta egy percre. Williams elmagyarázta, hogy ők fontos vendégek, majd egy tölgyfaasztalos, kandallótüzes privát helységbe vezették őket. Ahogy hozták a fogásokat, úgy folyt a beszélgetés is. Bár Williams szeretett új tehetségeket felfedezni és támogatni, ennek a csapatnak a tapasztalatlansága szinte tapintható volt. Úgy látta, semmi üzleti érzék nincs bennük, amikor viszont meghallotta, mennyit hozott konyhára a Commander Keen, elsápadt. „Azt akarjátok mondani, hogy egy shareware programmal havi tizenötezer dollárt kerestek?!" Megmutatták nekik számításaikat. Scott 45 százalékra növelte részesedésüket, és szinte semmi általános költségük nem volt. A shareware modelljük által az Apogee kilencvenöt centet kapott kézhez minden befolyt dollár után. „Mi készítjük a legjobb shareware programokat, ezért keresünk ennyit." – jelentette ki Romero. „Ha azt hiszed, hogy már nem érhet meglepetés, akkor ezt figyeld!" Tom elővette a laptopot, az asztalra tette és arra bíztatta Williamst, indítsa csak el. A képernyőn megjelent a Wolfenstein. Williams pókerarccal játszani kezdett vele: a fiúk majd meghaltak izgalmukban. Williams végül így szólt. „Aha, egész jó..." – és ezzel bezárta a programot, ami után megjelent a végső képernyő, melyen Commander Keen arca volt látható egy zöld szörny társaságában, akinek beszédbuborékjában a következő kérdés volt olvasható. „id Software: a Sierra család tagja?" „Nagy gond lenne levenni a mondat végéről a kérdőjelet?" – érdeklődött Williams, majd két és fél millió dollárt ajánlott fel srácoknak.

Az id-s srácok visszatértek hóborította apartmanjukba hogy megbeszéljék az üzletet. Két és fél millió igencsak szép összeg volt még négyük közt szétosztva is, mégsem ugrottak egyből. Nem holmi ígérgetést akartak, hanem azonnali pénzt, így visszatértek a már Scott Millerrel is sikeresen alkalmazott megközelítéshez. „Mi lenne, ha százezer dollár kápét kérnénk tőlük egyelőre? Ha igazán érdekli őket az üzlet, bele fognak menni, ha nem, akkor mi is nemet mondunk." – javasolta Romero. Williamséknek viszont nagyon nem tetszett az ötlet. Bár munkájuk lenyűgözte őket, nem akartak egyből ekkora összeget adni a fiúknak. Az üzlet befuccsolt. Egyértelmű volt az id-sek számára: Williams nem tudja, mit szalaszt el. Nem értette meg a Wolfensteinben rejlő igazi potenciált, mert ha felfogta volna, szó nélkül átnyújtja számukra a kért összeget. Az egész ügy csalódás volt az id számára – nem azért, mert nem jutottak pénzhez, hanem mert hősük és cége cserben hagyta őket. Tudták, hogy ez a játék sok mindent meg fog változtatni, hisz még hasonló sem volt korábban PC-n. „P****ba a Sierrával és a lúzer programozóikkal, az id független marad." – jelentette ki végül Romero. „És független cégként fogunk uralkodni a játékvilágban!"

A Sierrához tett útjuktól feltüzelve az id tagjainak bimbózó egói a Dungeons & Dragons világában öltöttek testet. Játékuk ismét csak belső világuk kifejeződését valósította meg. Romero az elmúlt partik alkalmával a sötét, nagy hatalommal bíró, démonoktól megkaparintott Demonicron könyvvel játszadozott – annak ellenére, hogy csínján kellett volna bánnia egy olyan varázstárggyal, ami a világ pusztulását is okozhatta. Carmack egyre aggodalmaskodóbb lett Romero gondatlansága miatt. Nem akarta romokban látni a világot, amit oly hosszú idő alatt alkotott meg. Egy elkeseredett pillanatában felhívta a Shreveportban hagyott Jay Wilburt, hogy ugorjon már át az egy napi autózásra lévő Madisonba, és karakterével segítse megállítani Romerót. Jay viszont nem vállalta az utat, így végül Carmack úgy döntött, leteszteli Romero eltökéltségét, milyen messzire is akar elmenni.

Egy késő éjszakai játszma során Carmack behozta az ördögöt a játékba. A démoni lény ajánlatot tett Romerónak: adja oda neki a Demonicront, és teljesíti a legnagyobb kívánságát. „Ha odaadom neked a könyvet, akkor valami tényleg nagyon király cuccot kérek!" – válaszolt Romero. Carmack biztosította róla, hogy a démon valóban odaadná neki akár a Daikatanát is. Romero szemei összeszűkültek. A Daikatana hatalmas erejű varázskard volt, a legerősebb fegyver az egész játékban. A többiek könyörgése ellenére odaadta a könyvet a démonnak. Nem tartott sokáig, hogy fény derüljön a következményekre. Carmack a szabályokat követve dobott, hogy meghatározza a démon reagálásának erősségét. „A másvilági lény további démonok megidézésére használja a könyvet... Az anyagi síkot elözönlik a démonok." – folytatta Carmack érzéstelen hangon. „Mindenki meghal. Ennyi, vége, zzz." Senki se szólt egy szót sem. Nem hittek a fülüknek. Annyi játék után, annyi éjszakába nyúló parti után a shreveporti óriásasztal körül, a kalandoknak, melyek enyhítették valamelyest a madisoni téli esték nyomorúságát, hirtelen végük szakadt. Szomorúság töltötte meg a szobát. Romero végül így szólt Carmackhoz. „A francba is, szórakoztató volt ez a játék, most pedig vége? Nem lehet valahogy visz-

szacsinálni?" A választ maga is tudta. Carmack mindig hű maradt magához és játékához. „Nem, vége van." Mindennek megvolt a maga tanulsága: Romero ezúttal túl messzire ment.

Szerepjáték-világuk megsemmisülésével, Sierrás üzletük meghiúsulásával és az egyre hidegebbé váló madisoni télnek köszönhetően az id-sek szó szerint, és átvitt értelemben is befűtöttek. Szükségük volt még egy emberre a Wolfensteinhez, és tudták is, ki kell nekik: Kevin Cloud. Kevin a Softdisknél volt szerkesztő, és valóságos hivatalos információközvetítővé vált az id és korábbi cégük között. A művészi beállítottságú, szorgalmas és rendezett életű Kevin a már meglévő csapat tökéletes kiegészítésének tűnt. Az 1965-ben született srác egy tanárnő és egy mérnök fiaként látta meg a napvilágot. Shreveportban nőtt fel képregényeket olvasva és játéktermekbe járva. Míg politikai tudományok szakon próbált diplomát szerezni az egyetemen, állást vállalt a Softdisknél, ami végül élete megváltozását eredményezte. Kevin azonnal barátságot kötött a Gamer's Edge-es srácokkal, és egyetlen szövetségesük maradt céggel szembeni lázadásukkor. Lassan és furcsa, déli akcentussal beszélt, ezenfelül imádta a cowboycsizmákat és farmereket. Illedelmes és nyugodt természetű volt, de néha elővette sötét humorát, és jól szórakozott Romero beteges viccein és szörcsögésein. A többiekkel ellentétben ő azonnal vissza tudott térni komolyságához, és ismét fókuszálni tudott munkájára. Miután az id-sek kiléptek anyacégüktől, Kevin diplomáciai képességeinek hála a Softdisk nem macerálta őket, így a lehető legteljesebb szabadságot élvezhették.

Az id-sek most felhívták, és közölték vele: csapatuk tagjaként őt is Wisconsonban szeretnék tudni. Csak egyetlen kikötésük volt: költözzön le hozzájuk Madisonba. Kevin nem hezitált: egyre jobban elege volt a Softdiskből, emellett éppen most házasodott meg, és kész volt új életet kezdeni. Így hát összecsomagolta cókmókját, majd feleségével kocsiba pattant a tizenkilenc órás út erejéig. Kora reggel érkeztek meg. Kevin bekopogott az id rezidenciájára. Egy perc múlva megjelent az ajtóban Carmack alsónadrágban, összevissza hajjal és véreres szemekkel. „Gyere vissza később!" – vetette oda, majd becsukta az ajtót, kint rekesztve a gyilkos hidegben csomagjaikkal ott álló Kevint és feleségét. Kevin a kedveséhez fordult. „Őöö, igyunk egy kis kávét!" Később visszatért és ismét találkozott a fiúkkal. Megegyeztek: Kevin csatlakozik a csapathoz. Kevin boldogságban úszva közölte velük, hogy már sikerült is találnia megfelelő kiadó lakást, a következő reggel már alá is írják a papírokat. Az új lakóhelyről hallva az id-seknek is költözködési vágya támadt, így Romero és Tom szétnéztek a városban ez ügyben. Amikor késő este visszatértek és beszámoltak Carmackéknak, elmondták, hogy találtak egy igen stílusos, tágas helyet. Romero „bitváltozása" viszont végül másfelé vezette őket. „Ja, csúszkálhatunk keresztül az egész városon! Megmondom én: utálom ezt a kib****tt havat és jeget, tök sz**ás ez az egész. Utálok itt lenni!"

„Jah, pontosan így van." – helyeselt Adrian. „Nem akarok itt maradni! Nem gondoltam, hogy ilyen sz*r lesz Wisconsinban. Nem lenne jó inkább kaliforniai hegyeket és fákat látni? Én azt szeretem, ha az ember ki tud menni a szabadba, és élheti életét. Költözzünk! Tél vagy meleg? Én a meleget választom. Utálom ruhákkal kitömni magamat, mindenhol csúszkálni, betörni a fejemet a jégen, és hogy nem tudom mozgatni az ujjai-

mat. Inkább sz*rrá izzadom magam egy pólóban a tóparton. Független fejlesztőkként nem vagyunk helyhez kötve! Bárhol lehetünk!" – fakadt ki Romero. Tudta, hogy Beth bárhova követné.

Éjfél elmúltával kiterítettek egy nagy térképet az asztalra és megbeszélték, hova is mehetnének. Tom Jamaicát javasolta, majd Adrianhez került a szó. „Mit szólnátok Dallashoz?" Dallas! Nagyon is sok érv szólt Jockey Ewingék városa mellett. Délen volt, meleg éghajlaton, és az Apogee is a közelben lakott. Ami azt illeti, Scott Miller már hosszan áradozott nekik Dallasról. Elmesélte, hogy ott is van egy shreveportihoz hasonló nagy tó, ahol még vízisíelhetnének is, talán még egy tóparti házat is találhatnának. Ezenfelül Texas adózás szempontjából is kedvező volt, így még több pénzre számíthattak. Dallas mellett döntöttek. Csak egy probléma volt: Kevin Cloud. A következő reggelen tervezte aláírni a bérleti szerződését, mely által az id további hat hónapra Madisonban ragadt volna. Meg kellett állítani! Hajnali három óra volt. Izgatottságukban egy rakat üzenetet hagytak számára a szállodában. „Ne írd alá a szerződést! Hívj azonnal! Mi vagyunk a szél! Mi vagyunk a szél!!!"

„Uramatyám… – szólt feleségéhez Kevin – biztos rájöttek, hogy mégse fér bele költségvetésükbe az én bérem…" Megkönnyebbülve hallotta, hogy szó sincs erről. Ő is beleegyezett a Dallasba költözésbe. „Mi vagyunk a szél!" – ismételgették. Ez a hasonlat mindent kifejezett róluk: gyorsaságukat, spontaneitásukat, elvontságukat.

Pár hét múlva egy költöztető teherautó tolatott be parkolójukba. A fiúk megvárták, amíg a sofőr felnyitotta a hátsó rakodórészt. Ahogy az ajtó kinyílt, meglepetésükben leesett az álluk. Egyedül árválkodva, ott állt a kocsi hátuljában egy Pac-Man játékgép. A játék, amin mindnyájan felnőttek, a gép, amin annak idején Sacramento-szerte Romero birtokolta a legjobb pontszámokat, a játék, amit lekoppintottak Wac-Man demójuk révén, most itt volt előttük. Romero nyelt egyet és megkérdezte a sofőrtől. „Magáé a gép?"

„Igen, azt hiszem, most már az enyém. Valaki bent hagyta. Nem akarja az új lakásba?" – válaszolt. A fiúk egymásra néztek és bólintottak. „Haver, megvehetjük?" – kérdezett ismét Romero. A sofőr a hosszú hajú, szakad nadrágos kölykökre nézett. Úgy néztek ki, akik még egy fodrászt sem engedhetnek meg maguknak, nemhogy egy ilyen különleges játékgépet. „Persze. Százötven dolcsiért a tiétek." – válaszolt vidáman. Carmack a zsebébe nyúlt. „Semmi gond." – mondta, és leszámolta a pénzt egy vastag dollárkötegből. „A gépet hagyja csak a kocsiban." – mondta. A Pac-Man masina Texasba ment.

Hetedik Fejezet

SPEAR OF DESTINY

Texasban a videojátékok a megtestesült gonosznak számítottak. A játékok rosszak voltak, mert megrontották a gyerekeket, és értelmetlen dolgokra költették el velük az uzsonnapénzüket. A Dallastól délkeletre eső Mesquite kisváros becsületes polgárai egyenest a bíróság elé vitték problémájukat. Ki akarták tiltani a játékokat a városból. Ügyük egészen az Amerikai Legfelsőbb Bíróságig jutott, ahol végül elutasították a texasiak kérését. Mindez 1992-ben történt. A vita középpontjában a Pac-Manhez hasonló játéktermi gépek voltak, a játékgép, mely az id-vel, Mesquite első játékfejlesztő cégével egy napon, 1992. április elsején, bolondok napján érkezett a városba.

Carmack és Romero nagyon boldog volt, hogy végre ismét a játékkészítés középpontjában érezhették magukat. Dallasban minden nagy volt: az autópályák, a kocsik, a márkakereskedések, de még a magas cowboyok és a plasztik szépségű szőke csajok is. Azért jöttek Mesquite-be, hogy Scott Miller mellett legyenek, aki Garlandból, az innen csupán pár percre lévő városból irányította az Apogee kiadót. Mesquite, mint arra a fiúk hamar rájöttek, igazán király hely volt. Az Interstate 635 autópálya alatti Prada Rezidencia hatalmas, híres tetőterekkel rendelkezett, melynek három méteres ablakai egyenest a kristálykék fürdőmedencékre, és a zöld kertekre néztek. A víz szélén bikinis lányok csellengtek, a medencében labdáztak, és finom sülthús-illat terjengett a levegőben. Otthon voltak.

Scott el volt ragadtatva, hogy közvetlen szomszédságában tudhatta legmenőbb programozóit. Apogee-s partnerével, George Broussarddal elvitték az egész csapatot egy vérbeli mexikói ebédre, majd a Sebességzóna nevű szórakozóhelyre, ahol a fiúk Forma 1-es autókhoz hasonló gokartokban versenyezhettek egymással, és a játékgépeket is kipróbálhatták. Ezek után megcsodálták Scott és George vérbeli sportautóit. Az Apogee láthatóan szépen learatta a Keen folyamatos sikereiből származó nyereséget. „Az anyját, ők ilyen ultrakirály sportkocsikat vezetnek, míg mi csak simán királyakat? Rúgjuk szét a seggüket!" – szólt Romero Carmackhoz.

Közös sikerüknek nem egyetlen oka volt. Az alap százezer dollárjuk mellé Scott más fejlesztőknél elképzelhetetlenül nagyra, ötven százalékra növelte a fiúk részesedését az eladások után. Minden vágya volt, hogy a fiúkat boldognak és motiváltnak tudja, így ezen felül további engedményeket tett irányukba. Hogy az id teljes egészében a

Wolfensteinre koncentrálhasson, az Apogee elkészíti helyettük a játékot, amellyel szerződésük értelmében a Softdisknek tartoztak. A Softdisk nem is tudott róla, hogy következő, Scuba Venture nevű játék valójában nem az id, hanem az Apogee műve volt.

Scottnak egyre komolyabb tervei voltak a Wolfensteinnel kapcsolatban. A követendő formula az eddigi shareware-kiadásos módszer volt: a játék egy teljes epizódját tíz pályával ingyen elérhetővé teszik, a további kettőért viszont már fizetni kell. Scott Tommal és Romeróval folytatott megbeszélése során megtudta, hogy a fiúknak hozzávetőleg egy napba kerül egy pálya elkészítése. Scott szeme előtt dollárjelek jelentek meg. Három helyett miért ne lehetne hat epizód? „Harminccal több pálya mindössze egy hónap plusz munkával járna nektek. Így az első trilógiát adhatnánk harmincöt dollárért, vagy mind a hatot ötvenért, esetleg a második hármat további húsz dollárért!" – javasolta Scott. Némi gondolkodás után az id-sek beleegyeztek.

A jövőt tekintve nem minden nézett ki ennyire rózsásan. A fiúk kegyetlenül kirúgták cégelnöküket, Mark Reint, miután némi véleménykülönbség volt tapasztalható közöttük. „B****a meg! Bumm! És már itt sincs!" – virtuskodott Romero. Markkal viszont elvesztették egyetlen üzleti ügyeket intéző emberüket, legalábbis hivatalos üzleti emberüket. Carmack és Romero már évek óta foglalkozott ilyen dolgokkal is, már csak azért is, mert kamaszkoruk óta gyakorlatilag magukat menedzselték. Carmack önállóan gyűjtötte össze barátait, hogy elkészítsék a Wraith játékot, majd ezután is maga irányította karrierjét, Romero pedig magányos programozóként nőtt fel, aki maga adta el játékait a kis kiadóknak. Ennek ellenére, mint a legtöbb művész vagy programozó, sokkal jobban szerettek igazi hobbijukkal foglalkozni, mint üzleti ügyekkel vesződni. Minél jobban belemerültek id-s munkájukba, annál kevésbé volt kedvük megbirkózni az egyre növekvő mennyiségű üzleti dologgal: csekkek fizetése, mindenféle rendelések, telefonálgatások. Kellett valaki, aki mindezeket a dolgokat felügyeli; valaki, aki ugyanolyan jó üzleti ügyekben, mint ők játékkészítésben. Az ország minden feléből rengeteg jelentkező volt a posztra, de az id nem akárkit akart, hanem öreg barátjukat a Softdisktől: Jay Wilburt.

„Az id új üzleti vezetőjeként öt százalékot kapsz a cég tulajdonából, és teljesen szabad kezet az üzleti dolgokat tekintve. Annyi az egész dolgod, hogy igent mondasz, és pár óra alatt ideautókázol Dallasba." – közölték ajánlatukat Jay-jel telefonon. Jay, akinek elege volt a Softdiskből, és aki immár semmivel se tartozott Al Vekoviusnak, beleegyezett. „Fűtsetek be, jövök!" – válaszolt.

„Ezt kapd ki, sz*rházi!!" – üvöltötte Romero. „Most véged!!! Brrrschh! Brrrschh!" Mindenhol SS őrök voltak: az egész hatalmas teremben, a Hitler-portrék alatt és a kutyatálak mellett is. Romero benne élt a játékban – vagy ahogy ő mondta volna: kib****ttul ott voltam, haver! –, és önfeledten mészárolta egyik nácit a másik után, hogy utána átgázolhasson véres maradványaikon. Mindez már jóval éjfél után történt, az id Prada Rezidencián belül található hajlékában. Romero a tetőtéri rész második szintjén ült kedvenc székében, Adrian mellette, Tom mögötte foglalt helyet. Balra tőle hatalmas gubanc kábel és játékirányító helyezkedett el, a tévén az id új kedvenc verekedős játéka,

a Nintendo Street Fighter II-je volt belőve. Egy szinttel lejjebb Carmack dolgozott éjfekete NeXT számítógépén. Mellette Kevin, mögötte Jay foglalt helyet. A padló szinte nem látszott a pizzásdobozoktól, Carmack pedig egy kupac diétáskóla-doboz mellett kódolt. Még csak pár napja voltak itt, de máris teljesen berendezkedtek.

Romero a Wolfenstein munkálatainak előrehaladtával egyre izgatottabbá vált, amit már hangos kiáltásaiból is egyértelmű lehetett mindenki számára. A játék nem csak Romero munkájának, de Romero életének is igen jelentős része volt. Ideje nagy részét a Wolfenstein tesztelésével töltötte, amikor pedig éppen nem, akkor a BBS fórumokon keresztül a bétateszterekkel beszélgetett róla. „Hé, tudod mi kéne még bele? Vizelés! Le lehessen hugyozni a köcsög náci tiszteket, miután legyilkoltuk őket! Haha, az milyen kib****tt nagy lenne!" – lelkendezett egyik alkalommal, amikor abbahagyta kicsit a játékot. Adrian és Tom szívből jövően nevettek mögötte, majd Tom benyúlt az asztal alá és egyik papírgalacsinját Romeróhoz vágta. A Programozó Ászt sem kellett félteni: megvolt neki is a maga fegyverraktára, és négy-öt hasonló galacsinnal válaszolt. Egy-kettő közvetlenül a plafon mellett húzott el, és egyenest Kevint találta el, aki ilyenkor rendszerint valóságos sortűzzel válaszolt. Carmack mindeközben próbált a munkájára koncentrálni. Papírcsaták, náci üvöltések, Romero őrült, brutális ötletei: mindezek teljesen mindennaposakká váltak mesquite-i munkahelyükön. Carmack viszont sosem vett részt a mókázásban, nem is várta el tőle senki. Koncentrációs képessége annyira jó volt, hogy teljesen ki tudta iktatni fejéből a figyelmét elterelő dolgokat, és a programozási problémáira, főleg a Wolfenstein grafikus kódjának optimalizálására tudott fókuszálni.

Bár a galacsinháborúkat még könnyedén tűrte, jobban idegesítették a titkos ajtók. A benyomható falak titkos helységeket fedtek volna fel a játékban, oly módon, hogy a játékos a falat a megfelelő helyen benyomva bukkanhatott volna rájuk, és a mögöttük levő szobák mindenféle földi jóval lettek volna telezsúfolva. Tom folyamatosan zargatta Carmackot ennek a funkciónak a játékba építésével. A felfedeznivaló titkos dolgok kulcsfontosságúak a jó programban – érvelt. Korai játékaik is tartalmaztak ilyesmiket, mint például a Keen Vorticon ábécéje, vagy unatkozó főhőse, amikor a játékos sokáig nem nyúlt a gombokhoz. A Wolfensteinnek is nagy szüksége lenne valami hasonlóra, a felfedezésre váró szobák pedig pontosan megfelelő megoldásnak tűntek.

Carmack nem harapott rá az ötletre. „Csúnya megoldás lenne." – válaszolt. Ez azt jelentette nála, hogy szerinte mindezt csupán egy valótlan probléma nem túl elegáns megoldásának tartaná. A játékprogramozás, kódolás tekintetében Carmack egyre jobban kereste az elegáns megoldásokat: hogy lehet a megálmodott megvalósítást a lehető legtisztább, legelegánsabb módon elérni? A Wolfenstein motorját egyszerűen nem arra tervezte, hogy titkos ajtókat felfedő félrecsúszó falakat tartalmazzon. Simán nyíló és csukódó ajtókra volt készítve, nem egyéb hókuszpókuszokra. Minél egyszerűbb volt a játék, annál gyorsabb lehetett a játékmenet, ennélfogva annál élvezetesebb is. „Nem, szó sem lehet benyomható falakról!" – mondta. Tom viszont nem adta fel, és minden egyes alkalommal felhozta a témát, amikor Carmack engedékenyebb kedvében volt. Hamarosan Romero is csatlakozott Tom küzdelméhez. „Tudjuk, hogy rengeteg munkád van az új motor programozásával, de mi csak ezt az egy kis plusz dolgot kérjük tőled! Építsd be a

motorba a benyomható falakat, mi majd elhelyezzük őket mindenhol." De Carmack hajthatatlan volt. Ez volt az első eset, hogy az id-nél nem értett egyet a csapat játéktervezési dolgokban.

Munka közben időnként kimentek kicsit focizni. Egyik ilyen alkalommal Romero ismét Tom ügyéért könyörgött Carmacknál. „Haver, tényleg szükségünk van a benyomható falakra! Nem lehet, hogy a játékos ne találhasson semmi titkos dolgot a nagy termekben. Minden, amit eddig csináltál fantasztikus! Ez az egyetlen kis dolog igazán boldoggá tenné Tomot és engem, és tényleg apróság..." „Felejtsd el!" – jött a gyors, ingerült válasz. Nem csak a titkos ajtók voltak feszültség forrásai az id-n belül. A Scott által rendelt plusz pályák miatt a fiúknak napi tizenhat órát kellett bent lenniük a hét minden napján. Kevin és Jay próbált némi terhet levenni a többiek válláról. Kevin gyakran segített Adriannek a karakterek kidolgozásában, és a cég ügyeinek megtervezéséhez is konyított valamit. Jay valódi munkája nem is a cég általános stratégiájának meghatározása volt, inkább irodai mindenesnek számított. Ő gondoskodott többek közt olyasmikről, hogy mindig legyen elég papír, lemez, pizza és WC-papír az irodákban. Intézte a számlák fizetését és a mindenféle pénzügyeket, s ebben minden tekintetben nagyon jó volt – ezért is vették fel őt a munkára.

Még Jay és Kevin segítsége sem tudta elterelni a figyelmet Romero és Tom ökörködéseiről. Tele voltak energiával: csipogó és hortyogó hangokat hallatva utánozták a Keen hangjait és karaktereit, össze-vissza járkáltak a szobákban – most pedig mikrofonhoz jutottak. Hangokért felelős külsős emberük, Bobby Prince egész hangstúdiójával ideiglenesen az id iroda tetőterében rendezkedett be. Romeróék egy alkalommal elfoglalták a helységet, és őrült hangokat és monológokat vettek fel egész álló éjszaka.

Egyik másik alkalommal az az ötletük támadt, hogy üzenetrögzítő szövegeket vegyenek fel az id telefonjához. Első alkotásukban Romero beszélt lágyan, jazzes zenével a háttérben, és kedvelt tévésorozatuk, a Szezám utca befejező poénját sütötte el. Ezután Tom természetellenes, magas hangon énekelni kezdte az „Öt eperpite" kezdetű nótát, majd üvöltések és mennydörgések követték az előadást. Egy másik „műalkotásban" erős torzítást alkalmazva olyan hangon szólaltak meg, mint egy földből kikelt démon. „Az id Software tagjai jelenleg nem elérhetőek, mert épp falatozom belőlük!" – böfögte a szörny. Egy harmadikban Tom azzal kezdte mondókáját, hogy épp munkahelyük romjai között áll. Hirtelen egy démon brutális hangja váltotta fel az övét: „Van bármi közöd is az id-hez?!" – üvöltötte. „Izé, én csak üzenetrögzítő szövegeit készítettem..." – válaszolt megszeppenve Tom. „Akkor viszlát, s***fej!" – bömbölte a démon, mennydörgésszerű hang és perzselés hallatszott, majd Tom halálkiáltása. Adriannak annyira elege lett egyszer az ilyen hangokból, hogy az egyik éjszakai üzenetrögzítős mókázáskor felállt munkája mellől és egyszerűen hazament. Carmack egyelőre még jól viselte a dolgot.

Némi feszültség volt tapasztalható az irodán kívül is. Egyik nap Scott telefont a kapott a FormGentől, a cégtől, amely a Wolfenstein bolti terjesztését vállalta magára. A FormGennél gyakran próbálkoztak Scotton keresztül, amikor az id-vel folytatott megbe-

széléseik zátonyra futottak. „Nézd Scott! Szerintünk nem kéne a játékba vér és nem kéne felkavarni a második világháborús témát. Nagyon aggódunk emiatt: túl valósághű lenne. Sok embert fogunk felháborítani ezzel; még sosem volt korábban ilyen játék." – fejtette ki álláspontját a cég vezetője. Ami azt illeti, Scottnak egyéb aggályai voltak, például hogy a Wolfenstein végül is nem volt más, mint egy labirintusjáték, akár a Pac-Man, csak más szemszöggel és fegyverekkel. „Meglátom, mit tehetek." – válaszolt Scott az aggodalmaskodónak, majd felhívta az id-t. „Fiúk, a FormGennél azt szeretnék, ha kicsit visszafognátok magatokat!" – szólt a kagylóba. Hallotta, ahogy a másik oldalon egységesen fortyantak fel ez ellen. Valami mással kéne inkább próbálkozni, gondolta Scott. „Akkor tegyétek még durvábbá!" – javasolta. Mindenki teljes szívéből támogatta az ötletet.

Ettől fogva Adrian a legváltozatosabb brutális részletekkel turbózta fel a játékot: csuklójuknál fogva leláncolt csontvázakkal, tömlöcök mélyén, rácsokon rothadó hullákkal, valamint vér és húsmaradványokkal díszített falakkal. Üdvözölte a koncepcióváltozást, mely alapján a Tom által diktált részletek helyett (kutyatálkák, serpenyők és pulykaebéd maradványait tartalmazó tányérok) ilyen dolgokat rajzolhatott. Adrian ontotta magából a beteges, iszonyatos véres műveket. Tom és Romero más módon fejlesztették tovább a játékot, hogy az még sokkolóbban hasson. Pokoli német ordibálásokat, parancsolgatásokat vettek fel az éjszaka közepén. „Achtung!" „Schutzstaffel!" Maguk vették fel a nácik „Mutti!" kiáltását, és Hitler búcsúját feleségétől a játék végén is, „Eva, auf Wiedersehan!" Még a „Horst Wesel Lied" náci indulót is bedigitalizálták a játékba programindítás gyanánt. A hangokon kívül kibővítették a Wolfensteint egy általuk csak Halálkamerának nevezett opcióval is: a főellenfél megölése után az epizódok végén egy üzenet jelent meg a képernyőn: „Lássuk még egyszer!" – majd egy lelassított animáció újra bemutatta a főgonosz véres elhullását. Ez a kameranézet volt az id saját kis halálfilmje. Az opción felül kibővítették az indítóképernyőt a következő felirattal: „Önkéntes besorolás alapján, a játékot SM (Súlyos Mészárlások) miatt csak 13 éven felülieknek ajánljuk!" Ez volt az első önkéntesen korhatárhoz kötött program a videojátékok történetében.

A Wolfenstein készítésének vége felé közeledve volt még egy jelentős, és megoldatlan probléma: a benyomható falak... Romero és Tom úgy határozott, nem veszthetnek semmit, ha még egyszer megpróbálkoznak Carmacknál az ötlettel. Legnagyobb meglepetésükre Carmack feléjük fordult forgószékében és közölte, hogy már bele is tette a lehetőséget a motorba. Belátta, hogy igazuk van, vagy az ő szava járásával élve: ez a Követendő Út. A titkok igenis szórakoztatóak, Tomnak és Romerónak volt igaza. Hasznos tanulság volt ez a két barát számára: bár Carmack nagyon makacs volt, ha valaki hosszan és meggyőzően érvelt, hajlandó volt beadni a derekát. Tom és Romero azonnal hozzálátott a titkos ajtók pályákba illesztéséhez. A játékos mondjuk egy Hitler-kép előtt megnyomta a szóköz billentyűt, mire az bamm, durrogva hátrahúzódott. Kincsekkel, életerő-csomagokkal, pulykaebéddel és tölténynyel jutalmazták ilyen helyeken a játékost, ezen felül még egy külön titkos szintet is építettek, ahol a Pac-Man világa elevenedett meg szellemekkel és minden egyébbel három dimenzióban.

A játékokban elrejtett felfedeznivaló dolgok sikerének megvolt a maga filozófiája, pszichológiája. A titkok felfedezése azért inspirálta a játékost, mert kissé el tudott vonatkoztatni az alap játéktól. Hasonló alaptételen alapultak a változatos csaló kódok is, azzal a különbséggel, hogy ezeket alkalmazva nem lehetett felkerülni a legjobbak ponttáblázatára. A játékbeli viselkedésnek, akár csak a való életbelinek, mindig megvoltak a maga következményei.

1992. május 5-én, hajnali négy órára elkészült a Wolfenstein 3D shareware verziója. Minden apróság a helyére került. A Tom által begépelt történet így hangzott. „Te vagy William J. „B.J." Blazkowich, a kémkedés akcióőrült rosszfiúja. Feladatod, hogy behatolj a náci erődbe." Sok játékban már ekkoriban is lehetőség volt nehézségi szint megválasztására, amit a Wolfenstein a szokásosnál jóval elegánsabb módon oldott meg. „Milyen kemény vagy?" – kérdezte a játékostól, a nehézségi szintek pedig a „Játszhatok én is, papa?"-tól a „Megtestesült halál"-ig terjedtek. Mindegyik fokozathoz kísérő kép társult, ami a fenti két példa esetén egy cumizó csecsemő, illetve egy vicsorgó, vörös szemű B.J. volt. Hasonló szellemben készültek a kötözködő, játékból kilépéskor visszakérdező feliratok is. „Ha tényleg hurka vagy, nyomd meg az Y-t. A további mészárláshoz nyomd meg az N-t!" Vagy egy másik: „Fegyverek és dicsőség – nyomj N-t. Munka és aggodalmaskodás: nyomj Y-t!"

A finomítások és hibaellenőrzések után a játék készen állt, hogy feltöltsék az egyik massachusetts-i BBS fórum oldalára. A Keenre rákattant játékosok már türelmetlenül várták itt az id legújabb programját. „Ki tudja, ha a játékosoknak ez a stílus is bejön, a Wolfenstein akár a Keen dupláját is produkálhatja eladásokban." – álmodozott Tom. A Keen még mindig első volt a shareware játékok eladási listáján. Carmack, Adrian, Romero, Jay, Kevin és Scott összegyűltek a számítógép körül, mely modemen keresztül csatlakozott a BBS oldalára. Odakint a hajnal jeleként tücskök ciripeltek, a sarokban a Pac-Man automata villózott. Egy gombnyomással a Wolf3-D-nek nevezett állomány bitjeire esett szét és elkezdett keresztülszáguldani a telefonvonalon át ki Mesquite-ből, Dallas-ból, hogy érkezési helyén újra összeálljon. Valamennyien egyetértettek, hogy itt az ideje lepihenni. Majd holnap megnézik, mi történt.

„Pizzapénz!" – ordított Jay, kinyitva a Wolfenstein után járó első fizetési borítékot. A srácoknak fogalmuk sem volt, mit vittek véghez. A Keen hozzávetőleg harmincezer dollárt hozott havonta: legfeljebb ennek duplájára számítottak a Wolfenstein esetében, hisz a játékot végül is még mindig csak a BBS fórumokon és online katalógusokon keresztül terjesztették, mindenféle reklám nélkül. A marketinghez legközelebb álló dolog, amit alkalmaztak, hogy pár BBS rendszergazda kis figyelemfelhívó üzeneteket, és bannereket helyezett el oldalaikon. A játék az általános költségeket figyelembe véve – az iroda bérlése, a hétszázötven dolláros havi alkalmazotti fizetések – mintegy huszonötezer dollárba került. Az első csekk, amit kaptak, százezer dollárról szólt – és csupán az első hónap eladásai után járó pénzt tartalmazta... A Keen játékok további eladásaival együttvéve ez akár milliós évi bevételt is jelenthetett számukra. Ugyan ellenkezett a jó-

zan ésszel, hogy bármit is ingyen adjanak, Scott terve mégis bevált! Az első epizód ingyenes megjelentetésével azonnal felpaprikázták a játékosokat, akik még többet akartak.

A Wolfenstein igazi szenzációvá vált az internetes alvilág hacker-köreiben. Még mielőtt a sajtó is felkapta volna, a fórumok már szinte égtek a tömeges pozitív kritikáktól, melyek a soha nem látott technológia és brutális játékélmény keverékét istenítették – Carmack és Romero zsenialitásának szimbiózisát. A különböző BBS-ek és a lassan kiforró online szolgáltatók – mint a Prodigy, a ComputerServe, vagy az America Online – fórumai tele voltak a játékról szóló fórumokkal. A Usenet fórumai lángoltak a rengeteg beérkező hozzászólástól, az id-t pedig elözönlötték az e-mailek.

„Egyáltalán nem csoda, hogy ez a játék a legkeresettebb letölthető játék, és hogy a Usenet eldugul a rengeteg, róla szóló eszmecserétől. Egyszerűen imádom ezt a játékot! Az érzés, ahogy teljes sebességgel kirohanok egy sarok mögül és leszedem a három rám rontó SS katonát, majd hirtelen megfordulva a mögöttem feltűnő semmirekellőt is... egyszerűen fantasztikus! A kíváncsi várakozás az ajtók kinyitásakor, hogy vajon most mi vár rám, szintén fergeteges." – írta egy rajongó. Egy Microsoft-alkalmazott így vallott a játék népszerűségéről a cégnél: „Úgy tűnik, nem tudok olyan folyosón elsétálni, hogy ne legyen legalább egy iroda, melyből „Mein Leben!" kiáltásokat ne hallanék." Ugyanő reménykedésének adott hangot, hogy a játékból lesz a Microsoft új operációs rendszerére, a Windowsra is átirat.

Nyárra a sajtóban is mindenhol a Wolfenstein dicsőítése volt az egyik fő téma. Egyik shareware magazin inkább tartotta interaktív mozinak, mint számítógépes játéknak, a másik szerint pedig a Wolfenstein tökéletesen bebizonyította a shareware programok létjogosultságát. A már ekkor is az egyik legnagyobb magazinnak számító Computer Gaming World is osztotta a lelkesedést, cikkében többek közt ezt írva. „Az első, olyan technológiával felruházott játék, mely igazán félelmetes környezetbe képes helyezni a játékost, és ami megmutatja az interaktív szórakozósban rejlő hatalmas lehetőséget a jövőben." A „virtuális valóság" szóösszetétel bevett kifejezéssé vált a sajtóban, amit nagyon gyakran használtak a Wolfensteinnel kapcsolatban. Egy Kentucky-beli kreatív vállalkozó virtuális szemüvegekhez kötötte a játékot, ezáltal egyetlen nap ötszáz dollárt keresett egy kiállításon.

A játékosoknak viszont nem volt szüksége ilyen szemüvegekre, hogy teljesen lenyűgözze őket a Wolfenstein. A speciális eszköz nélkül is annyira valóságosan hatott a játékélmény, hogy sokan mozgáskoordinációs problémákra kezdtek panaszkodni. Hívások érkeztek az id-hez és az Apogee-hez, arról panaszkodva, hogy hányingerük támadt játék közben. A hányós Wolfenstein-történetek is a fórumok részévé váltak. Az okokról szóló elméletekből nem volt hiány: egyesek szerint a játék animációja volt annyira egyenletes, hogy az, megtévesztve az agyat elhitette vele, hogy a játékos valóságban mozog, míg mások úgy gondolták, a program grafikájának „szaggatottsága" idézte elő a hányingert. Megint mások azt vallották, esetleg a karakter gyorsulásának hiánya okozhatta a problémát: olyan volt, mintha egy autó az egyik pillanatban még állna, a másikban viszont már száz kilométer per órával száguldana. A játékosok még a hányás elleni taktikáikat is megosztottak egymással...

Nem egyedül a hányós dolog miatt volt a programnak némiképp negatív visszhangja is. Az erőszak még nagyobb felzúdulást keltett. „Ez a játék aztán nincs híján ketchupnak! Az ellenfeleket lemészárolva azokból nagy adag vér fröccsen ki. Ha nem bírod az erőszakot, ezt a játékot mindenképpen kerüld el." – írta az egyik teszter. Sokan nem az emberek, inkább a kutyák lelövése miatt voltak felháborodva, mások viszont nagyon élvezték a vérengzést. „A Wolfenstein, bár valóban nem éppen társadalomjavító játék, de egyszerűen nem tudjuk abbahagyni!" – írta az egyik lap.

A kegyetlenséget még sokan lenyelték, de az ellenfeleket már nem. A játékban található nácik és horogkeresztek miatti felháborodását fejezte ki a Becsületsértés-ellenes Szövetségtől kapott levél is, de még nagyobb probléma volt maga Németország. A hálózatokon és a nemzetközi kiszolgálással rendelkező CompuServe-en keresztül ide is eljutott a program, és nagyon hamar magára vonta a német kormány figyelmét. Németország a második világháború után megtiltotta a nácik és horogkeresztek ábrázolását szórakoztató médiumokban, így a Wolfensteint is betiltották. Az Apogee-hez hamarosan felbontatlan játékcsomagok érkeztek vissza Németországból: Scott nem sokkal később tartalomleíró címke nélküli csomagokban kezdte küldeni a programot.

Amikor a CompuServe illetékesei tudomást szereztek a német kitiltásról, visszavonták terméklistájukról a Wolfensteint. A lépés magára vonta a szakértők és jogászok figyelmét is, mert az első jele volt a virtuális tér jogi problémáinak, következményeinek. Mi történik, ha egy feltöltött játék, vagy bármi más – kép, könyv, vagy film – sérti egy más ország jogrendszerét? A Wolfenstein ügye egy „Nácik a virtuális térben" című tanulmány megírására sarkallt egy jogászt, melyben alapvetően helytelennek tartotta a játék elleni intézkedéseket. „A virtuális tér felhasználóit független nemzetként kell figyelembe venni!" – jelentette ki. A cikk illusztrációjául egy összetekert, kígyószerű egérkábelt ábrázoló zászló szolgált, „Ne taposd el fórumainkat!" felirattal.

A Wolfenstein kreatív módon is ösztökélte a játékosokat: többen modokat kezdtek készíteni hozzá. A hackerek, Romerot és Carmack-ot is beleértve már hosszú ideje módosították a mások által készített játékok kódjait. Egyes programoknak, mint az 1983-ban megjelent Lode Runnernek saját pályaszerkesztői is voltak, mellyel mindenki saját ízlésére szabhatta a játékot. Ugyanebben az évben Silas Warner eredeti Castle Wolfensteinjéhez a rajongók Castle of Smurfenstein (Törpenstein Kastélya) néven készítettek paródiát, melyben a nácikat a hupikék törpikék helyettesítették.

Egy olyan kifinomult játékot, mint az id Wolfensteinje jóval nehezebb volt megváltoztatni, ez magas szintű programozási képességeket igényelt. Ennek ellenére nem sokkal a Wolfenstein megjelenése után napvilágot látott egy kissé megváltoztatott verzió is belőle, melyben mindössze a zene lett kicserélve egy gyerekshow-ból való „I love you, you love me" című dalra, a fejezetek végén pedig az SS főgonosz helyett a műsorbeli vigyorgó lila dinót kellett lemészárolni. Carmack és Romero nem is lehettek volna elégedettebbek, de mások nem osztották örömüket. A mindig üzleties gondolkodású Kevint a szerzői jogok megsértésének kérdése foglalkoztatta a módosításokkal kapcsolatban. Mi van, ha egyesek a saját módosított verzióikat kezdik majd árulni? Az anyagilag biztos

rosszul érintené az id-t... Carmack és Romero viszont teljes szívből kiállt a nyílt, szabad hobbihackelés mellett, így a témát egyelőre félretették.

A sikerek ellenére az id nem ült sokáig a babérjain. A munka, ha lehet, még intenzívebbé vált. A Wolfenstein shareware verziójának feltöltése után a fiúk villám gyorsan hozzáláttak a többi öt epizód elkészítéséhez. A nyomás tapintható volt: több ezer játékos küldte el a pénzét és játékmegrendeléseit az id-hez: eredményt kellett produkálni. Csak néhány héttel később tartottak némi pihenőt, és akkor sem akármi miatt: Kansasban hatalmas Apple II kiállítást tartottak. Az ezen a gépen felnőtt id-sek számára tökéletes kikapcsolódásnak ígérkezett az összejövetel, amúgy is egy ilyen kiállításon ismerkedett össze Romero és Jay annak idején – most pedig visszatérnek, hogy megmutassák, hova is jutottak az évek során. Így hát bepattantak Tom Toyotájába, és tizenhárom óra utazással hátuk mögött, illetve egy vadonatúj, hetvenezer dolláros laptoppal csomagtartójukban megérkeztek Kansas államba.

A fesztiválnak egy egyetemi épület adott otthont: a városon kívülről érkezetteknek a kollégiumi szobák adtak helyet. Regisztrációkor a fiúk észrevettek egy különleges vendéget a meghívottak listáján: Silas Warnert. Nem hittek a szemüknek! „Hát ilyen nincs!" – mondták. Silas volt az eredeti Castle Wolfenstein alkotója. Tudomásuk szerint fogalma sem volt arról, hogy ők feldolgozták a játékát. Laptopjukkal felfegyverkezve izgatottan visszamentek a nagy terembe, és várták Silas megérkezését. Silas úgy masírozott be a színpadra, mint maga King Kong. A közel százötven kilós játékos hústömeg két ujjal össze tudott zúzni egy egeret – a mókás fickó azonban ehelyett inkább lelkesen elmesélte indulását a Muse Software-rel, a cég történetét, sikereit és végül bukását. Mire befejezte mondókáját, Silast rajongók vették körül. Az id-sek hátul álltak laptopjukkal, és vártak, hogy eljöjjön az ő idejük. „Hé, Silas – szólt oda Romero lélegzetvisszafojtva – mi vagyunk az id Software. Feldolgoztuk a Castle Wolfensteint, piacra dobtuk, és szeretnénk, ha elmondanád véleményed róla és kapnánk egy autogramot." Silas a furcsa figurákból álló, laptop körül csoportosuló bagázsra nézett, és felhúzta szemöldökét. „Ó igen... emlékszem, valaki már említett titeket." – szólt lassan. Türelmetlenül várva reakcióját, belőtték a laptopot és megmutatták neki az új Wolfensteint. Legnagyobb megkönnyebbülésükre az óriás elismerően szólt a játékról, és autogramot adott nekik.

Késő este visszatértek kollégiumi hálószobájukba: igazán élvezetes nap volt. A fanatikusok az előtérben várták őket, játékokról beszélgettek, és arra várták, hogy megnézhessék a Wolfensteint. Még pár olyan Apple II híresség is itt ácsorgott, mint Burger Bill, aki szendvicseit néha napokig képes volt íróasztalában tárolni és csak lassan, csipegetve elfogyasztani azokat. A laptop körül csoportosuló tömeg viszont egyértelművé tette, hogy itt most nem Burger Bill volt az egyetlen látványosság. A fiúk az igazi hírnevet egy hónappal később ismerték meg, első céges vakációjuk során. Közvetlenül azután, hogy végeztek a Wolfenstein pályáival, elhatározták, hogy fejenként ötezer dollár költőpénzzel kiruccannak Disneyworldbe. Legnépszerűbbnek a Space Mountain (Űrhegy) hullámvasút bizonyult, amit alig tudtak otthagyni. Egyik este a Grand Floridian Hotel melegvizes pezsgőfürdőjénél gyűltek újra össze, közvetlenül a vidámpark mellett. Az élet szép:

méghozzá annyira szép, hogy elhatározták, amikor visszatérnek dolgozni, megemelik alapfizetéseiket, mondjuk évi negyvenötezer dollárra. Végül is a Wolfenstein elég jól hoz nekik – vidámkodtak.

„Valaki a Wolfensteint említette?" – kérdezte a srác a medence mellől. Oldalba bökte haverját és így folytatta. „Imádjuk azt a játékot!" Az id-sek a srácokra néztek hitetlenkedve, de azok nem a képzelet szüleményei voltak. Belevetették magukat a medencébe, és a játékról kezdtek áradozni. Sokkoló pillanat volt, főleg Romero számára, aki maga is annyi éven át volt rajongó, most pedig itt ült egy forró vizes medencében, óriás pálmafák alatt, egy vidámpark közepén, egyre dagadó bankszámlával, és valóságos legendaként beszéltek róla. Valahogy nem esett nehezére elviselni…

Sikerük növekedésével a két John közötti különbségek is egyre jobban kidomborodtak. Carmack egyre jobban elmélyült a technológiában, Romero pedig az ezt kihasználó játékélmény csiszolásában. Tom a kettejük közti különbségeket is dokumentálta a Wolfensteinhez írt tippek-trükkök gyűjteményében. Romero testesítette meg számára A játékost, Carmack pedig A programozót. Ők voltak a Sebész John és Motor John. „John Romero jelenleg a világ legjobb játékosa. Második nehézségi szinten mindössze öt perc húsz másodperc alatt képes végigvinni a teljes első epizódot. Ez csak arra elég, hogy a legrövidebb, leggyorsabb úton küzdje keresztül magát a játékon. Sebészi precizitása miatt, amivel az ellenfeleket irtja, mi csak Sebésznek hívjuk. Minden kihívót szívesen lát. Következzék néhány tanács Johntól: játszd a programot egérrel és billentyűzettel, és fuss, ahol csak tudsz! Ne csak várj az ellenfélre, hanem tölts és tedd őket a földdel egyenlővé, még mielőtt bármit is felfognának. A Wolfensteinben nincs helyük a lámáknak!" Egy későbbi részében felvázolta Carmack munkáját is. „A Wolfenstein 3D grafikus motorjáért saját, külön bejáratú szuperzsenink, Motor John, azaz John Carmack felelős. Már nagyon elege van a szokásos technológiákból, és csak a holografikus világokkal kapcsolatos új ötletek érdeklik."

Ez igaz is volt: Carmack, akárcsak egész múltján, a Wolfensteinen is hamar túllépett. A következő lépés foglalkoztatta, ami ebben az esetben számára egyértelműen a virtuális világ további gazdagítása volt. Érezte az ihletet. A Wolfenstein végül 1992 májusában jelent meg: ugyanakkor, amikor egy Neal Stephenson nevű író Snow Crush című könyve is a boltokba került, melyben a Metaverse névre keresztelt, lakható virtuális világot vázolta fel. Carmacknak nem volt szüksége science-ficitonre az előrehaladásához, csak science-re, azaz a tudományra, amely az ő képességeihez hasonlóan egyre fejlettebbé vált. A kísérletezési lehetőség a Spear of Destiny, a Wolfenstein ForGen számára ké-

*Természetesen ez csak legenda, illetőleg kitaláció, ahogy az Indiana Jones-történeteknek sincsen semmilyen hiteles történelmi alapja, bizonyítéka. A valóságban Hitler megvetette és nem hitt a különböző mitologikus, természetfeletti dolgokban, még a régmúlt felidézése sem volt ínyére. Vele ellentétben a náci felső apparátusban többen vonzódtak misztikus dolgokhoz, így például az SS vezetője, Himmler gyakran rendezett ilyen stílusban felvonulásokat, gyűléseket, megemlékezéseket, amiért Hitler le is nézte őt.

szített kereskedelmi változatának fejlesztésekor jött el számára. A játékot arról a mitikus lándzsáról nevezték el, mellyel megölték Jézust, és amelyért később Hitler valóságos hajtóvadászatot folytatott állítólagos természetfeletti ereje miatt.* A játékban Hitlernek sikerül megszereznie a lándzsát, B.J. feladata pedig a fegyver visszaszerzése. A FormGen aggályai a játék brutalitásával kapcsolatban szertefoszlottak, látva a Wolfenstein sikerét, így az id folytathatta véres útját.

Mivel a Spear of Destiny az eredeti Wolfenstein motorját használta, Carmack új technológiák kikísérletezésével foglalkozhatott, míg a többiek befejezték a játékot. Először számtalan kisebb dolog megvalósításával szöszmötölt, felhasználva más játékokból származó grafikákat. Azzal szórakozott, hogy egy F-Zero-szerű versenyzős játékot fabrikált össze, melyet annak idején annyit játszott ő és Romero is. Carmack először éles vonalakból összeálló talajt fektetett le, majd ezekre képeket illesztett, melyek együtt alkották az utat. Az egyetlen megfelelő digitális kép, amit talált hirtelen, a Hitler portré volt a Wolfensteinből, így ezt helyezte el mindenhova, mintegy „Hitler-autópályát" létrehozva ezáltal, melyet terebélyes háló szegélyezett. Carmack teljesen bele tudott mélyedni elvont, matematikus precizitással felépített világába, és a gyorsulás kérdésének megoldásán, valamint a minél nagyobb sebességérzés elérésén dolgozott.

Kísérletezgetései hamarosan üzletbe fordultak át az akkor még igen kicsi, Raven nevű fejlesztőcsapat Shadowcaster nevű programja révén. Az id-sek találkozása a cég tulajdonosaival nem volt csoda, hisz rajtuk kívül csak ők foglalkoztak játékkészítéssel Wisconsin államban. A két testvér, Brian és Steven Raffel által futtatott cég Amigára készített játékokat. Romerónak annyira tetszett a munkájuk, hogy támogatni akarta őket egy PC-s játék fejlesztésében az Apogee számára. Elutasították, mert nem érdekelte őket a PC, de kapcsolatban maradtak továbbra is. Végül az Electronic Artsszal szerződtek le egy PC-s játék elkészítésére, és ekkor lépett elő ismét az id. Azt ajánlották, némi részesedésért cserébe hadd programozza Carmack a Raven számára a grafikus motort. Beleegyeztek. Carmacknak megint volt mit csinálnia.

Mások az irodában közel sem voltak ennyire elfoglaltak. Úgy tűnt, Romerón kívül szinte mindenkinek elege van a Wolfensteinből. Adrian már unta a valósághű náci képek rajzolását, és egyre többet kezdett a városban lógni, legtöbbször Kevinnel. Tomot ezalatt egyre jobban idegesítették játékaik alapötletei. Egy alkalommal félrevonta Romerót, és megkérdezte, mikor kezdik el végre az új Keen-trilógia készítését. Romero azt mondta, tervbe van véve, de egyelőre ne zaklassa őt ilyesmivel. Tom láthatóan nem volt valami motivált a Spear of Destiny készítésével kapcsolatban, így Romero azzal próbálta fellelkesíteni, hogy gondoljon a fantasztikus Acurára, arra az autóra, amit az ebből befolyó pénzén vesz majd. Máskor egyszerűen csak kiruccantak, hogy elgyepáljék egymást a Street Fighter II-ben. Minél jobban untatta Tomot a munka, annál többet szórakoztak. Mivel pedig Tomot egy ideje iszonyatosan nem érdekelte az új Wolfenstein, a játszadozások egyre hosszabban nyúltak bele az éjszakába. Odalent Carmack próbált a Shadowcaster motorjára összpontosítani. Ez valami nagy dobás lesz megint, érezte. Valami eddigiektől gyökeresen eltérő volt készülőben, de a figyelemelterelő dolgok egyre zavaróbbá váltak. Miután hónapokon át tűrte a papírhajigálásokat, üzenetrögzítős ökör-

ködéseket, és a válogatott ordításokat, végül elege lett. Carmack felállt, és elkezdte szétszerelni a gépét. Mindenki dermedten figyelte. „Azt hiszem, többre megyek, ha otthon dolgozom, zzz." – szólt, és felkapta éjfekete NeXT gépét, majd kisétált vele az ajtón. Hetekig nem jött vissza.

A Spear of Destiny 1992. szeptember 18-i megjelenésével még inkább betonbiztossá vált az id hírneve és szerencséje. Ismét megnyerték a legjobb shareware programért járó díjat a szórakoztató szoftverek kategóriájában, és a sajtó valamint rajongóik is elismerések tömegével adóztak nekik. Az évente megrendezésre kerülő Computer Game Developers' Conference-en az Electronic Arts egyik vezetője a marketingről beszélt, és hogy milyen hihetetlen, hogy a Wolfenstein mindenféle reklám nélkül is ekkora sikereket tudott elérni. Scott Miller bólogatott a legserényebben. A megrendelések még mindig csak jöttek és jöttek. Ebben az időben az általános felfogás úgy tartotta, hogy a shareware verziót letöltők legfeljebb egy-két százaléka fog fizetni a teljes játékért. Hogy még rosszabb legyen a helyzet, semmi sem akadályozhatta meg, hogy a vásárló egyszerűen lemásolja a programot barátainak. Mindezek ellenére az eladások továbbra is az egekben jártak. Az id havonta kapta az akár százötvenezer dolláros összeget is elérő csekkeket.

Az új lehetőségek a legváratlanabb helyekről bukkantak elő. A legfurcsább ajánlat a Nintendótól jött. A Nintendo a Mario PC-s verziójának elutasítása óta némileg koncepciót váltott. Százezer dollárt ajánlottak a Wolfenstein Super Nintendo átiratáért, egy kikötéssel: brutalitás nélkül! A Nintendo családi konzol volt, és a játékból is családbarát változatot akarták. Ez először is a vér és a lelőhető kutyák eltávolítását jelentette. Miért ne lehetne valami mással, mondjuk patkányokkal helyettesíteni őket? Az id beleegyezett. Még ironikusabb volt a Wisdom Tree nevű cég ajánlata, mely vallásos témájú játékokkal foglalkozott. Egyik nap képviselőjük azzal kereste meg Jayt, hogy a Noé bárkájának történetén alapuló játékukhoz szeretnék licencelni a grafikus motort. A játékos feladata az állatok almával és zöldségekkel való dobálása lesz: így kell kordában tartani az állatseregletet. Jay jót nevetett a dolgon. Tudta, hogy a Nintendo nem engedne semmiféle, vallással kapcsolatos képet egy játékába se, ábrázoljon az Sátánt vagy Noét. A Wisdom Tree-nek viszont megvoltak a saját tervei: független fejlesztőként szerették volna megjelentetni a játékot a Nintendo konzoljára. Jay beleegyezett a motor adoptálásába.

Jelenleg viszont volt fontosabb intézendő dolog is: Carmack fejlesztései. A Csodagyerek a Shadowcaster motorján végzett munkája eredményével visszatért az id irodájába. Mindenki azonnal látta, hogy ismét valami nagy, soha nem látott dolog született. A két legszembeötlőbb ezek közül a fokozatos árnyékolás és a textúra-borította talaj, illetve mennyezet volt. Az új árnyékolási technika azt jelentette, hogy a távoli dolgok egyre jobban homályba vesztek. A Wolfensteinben minden szoba összes része pontosan ugyanolyan erősséggel volt megvilágítva, de mint azt minden festő tudja, a valósághű fények teszik élővé a képet. Carmack a világot varázsolta élővé.

Ezenfelül Carmack rájött, hogyan feszítsen textúrákat a földre és mennyezetekre, valamint változó magasságú falakat hozott létre. A sebesség ugyan fele volt csupán a Wolfensteinben tapasztalhatónak, de egy felfedezésre épülő kalandjátékhoz jól passzolt a nyugodtabb ritmus. Az újítások megalkotása nem ment könnyen Carmack számára: igen sok időbe telt már a talajtextúrázás megvalósítása is. A szorgalom és a csendes környezet azonban végül meghozta az eredményét. Még lépcsőket is be tudott építeni a szintek közé, így a játékos végre úgy érezhette, a harmadik dimenzióban is mozoghat. Kevin húsz percet töltött el csak azzal, hogy fel-le rohangált két emelet között. Hihetetlen volt! Egyértelművé vált, hogy az id-nek új játéka megalkotására kell felhasználni ezeket a technológiákat.

A Wolfensteinnel és a Spear of Destinyvel a hátuk mögött mindannyian készek voltak valami új téma irányába elmozdulni, leginkább Tom. Tomot az utolsó két játék teljesen lefárasztotta. Az egyszerű gyilkolászós programokban semmi Keenhez hasonló nem volt, így most türelmetlenül várta, hogy végre visszatérjenek kis kedvencéhez, és megalkothassa az újabb trilógiát. Legnagyobb megkönnyebbülésére Carmacknak tetszett az ötlet, még azt is kifejtette, milyen fantasztikus lesz a Yorpokat három dimenzióban táncolni látni. Carmacknak volt viszont még egy ötlet a tarsolyban: az Alien-filmek szörnyei. Az id-nél mindenki nagy rajongója volt a filmnek, és úgy gondolták, jó játék készülhetne belőle. Jay utána érdeklődött: a jogok még nem voltak eladva, nyélbe üthették az üzletet. Végül mégis elvetették az ötletet. Nem akarták, hogy egy filmstúdió szabja meg nekik, mi lehet, és mi nem lehet a játékban. A Carmack által megalkotott újítások túl jók voltak ahhoz, hogy bármiféle kompromisszumra kényszerüljenek, így újra gondolkodóba estek.

Tom legnagyobb bánatára a 3D-s Keen-ről szóló elképzelések nem tartottak sokáig. Az egységes vélemény szerint Carmack technológiája egyszerűen túl gyors és túl brutális egy újabb gyerekjáték számára. Tom Romeróra, barátjára, bajtársára nézett, de ezúttal ő is elpártolt tőle. Nem volt meglepő: a Wolfenstein alapötlete Romerótól származott, és ő egyértelműen jobban szerette annak vérességét, mint a Keen aranyosságát. Tom azt is tudta, hogy érzett Adrian. Még Carmack is, aki korábban érdeklődést mutatott a háromdimenziós Keen iránt, új ötlet irányába kezdett elmozdulni, valami felé, ami a lehető legtávolabb volt a Keentől: a démonok felé! Carmack régóta kapcsolatban állt a démonokkal. Démonok voltak katolikus iskolájában, démonokat idézett Romero a szerepjáték partikon, és a démonok semmisítették meg a Dungeons & Dragons világot is. Itt volt az ideje, hogy más megközelítésből vegyék figyelembe őket. Itt volt ez az új, félkész motor, miért ne lehetne egy „démonok a fejlett technológia ellen" témájú játékhoz alapul venni? A játékosnak hi-tech fegyverekkel kellene legyőznie a pokolból jött szörnyeket – vetette fel Carmack. Romerónak nagyon tetszett az ötlet. Megint valami olyasmi volt, amit még sohasem csinált előttük senki! Kevin és Adrian egyetértettek, és már előre vihogtak a beteges, őrült képeken, amiket készíteni fognak, kedvenc B-kategóriás horrorfilmjük, az Evil Dead II szellemében. Végül valamennyien egyetértettek, hogy a

játéknak az Aliens és az Evil Dead II kereszteződésének kell lennie horrorral, pokollal, vérrel és tudománnyal.

Már csak címre volt szükségük: Carmacknak volt is egy ötlete. Martin Scorese 1986-os filmjéből, a Pénz színéből származott, melyben Tom Cruise játszotta a fiatal, nagydumás biliárd-játékost. A film egyik jelenetében Cruise hetykén belép a biliárdterembe, kezében kedvenc éjfekete dákótartó dobozával. „Abban meg mi van?" – kérdezi tőle egy játékos. Cruise szája erre démoni mosolyra húzódik, mert tudja, milyen sorsot fog rászabadítani a játékosra – Carmack is tudta, mit fognak rázúdítani a világra.

„Ebben?" – kérdez vissza Cruise, és kinyitja a dobozt. „A végzet." A végzet, azaz Doom.

Nyolcadik fejezet

DÉMONIDÉZÉS

Ggggrrrggggggrraaaaaarrrrhhhh!!! – hallatszott a pokoli üvöltés. Mély, torokból jövő, elkeseredett kiáltás volt, mintha víz alól jönne, vagy mintha valaki vérrel gargalizált volna. Ennél is rosszabb, hogy az embertelen üvöltés az id új irodájából származott: egyenest a 666-os lakosztálynak elnevezett szoba melletti helyiségből.

Miután elhatározták, hogy a világra szabadítják a Poklot, az id-fiúk új, sötétebb iroda után néztek, amit meg is találtak egy hétemeletes, feketére festett ablakú, kocka alakú épület képében, melyet Városi Keleti Toronynak neveztek. Az épület, az immár benne dolgozó játékosokhoz hasonlóan teljesen kitűnt környezetéből, a Mesquite-negyedi külvárosi cowboy-birtokok közül. A mellette elhaladó, volt amerikai elnökről elnevezett Lyndon B. Johnson autópálya szélén megtalálható volt szinte minden olyan hely, ahol a helybéliek elverhették nehezen megkeresett dollárjaikat. Használtautó-kereskedés, western üzlet, valamint a város legnagyobb látványossága, a Mesquite Rodeó. Bár a magas épületben jórészt mindennapos figurák dolgoztak; jogászok és vezetésoktatók – a város többi részéhez képest a titokzatos Torony mégis úgy állt ott, mintha egyenest a világűrből érkezett volna. Most pedig már olyan hangok szivárogtak ki belőle, mintha valaki egy fogorvosi rendelőben akart volna egy űrlényt világra hozni, vagy inkább mintha egy betegnek sürgősségi légcsőmetszésre lett volna szüksége, amit a fogorvos maga hajtott végre. A „betegek" kiáltozásainak és hörgéseinek kakofóniája megszokott háttérzajjá vált az id-nél, ami egy csoport olyan fickónál, akik démonokról készítenek játékot teljesen természetes volt.

Ami azt illeti, 1992 folyamán szinte minden jól jött ki az id-nek. A játékokkal foglalkozó és shareware-témájú magazinok folyamatosan a Wolfensteinről és a Spear of Destinyről cikkeztek. Nem kisebb elismerésben részesítették az id-t, és kiadóját, az Apogee-t, mint a „shareware játékok hősei" titulus. A két cég uralta a shareware eladási listák első négy helyét a két Commander Keennel, a Wolfenstein 3D-vel, valamint az Apogee saját, igazán eredeti játékával, melyben egy nagyszájú, szőke, Schwarzenegger-szerű macsót, Duke Nukemet kellett irányítani egy mászkálós játékban. A média a szórakoztatóipar legfigyelemreméltóbb, mégis legismeretlenebb sikertörténetének nevezte

az Apogee történelmét – a cég pedig készen állt, hogy szembenézzen az igazi nagymenő játékkiadókkal.

Mindezek ellenére úgy tűnt, az id nem kap elég figyelmet az Apogee-n belül. A fiúk úgy gondolták, hogy Scott Miller a barátságuk ellenére nem teljesíti kielégítően a kötelezettségeit. Az információforrás Shawn Greentől származott, aki szintén az Apogee-nél dolgozott, vele Romero a Keen megjelenése után barátkozott össze. A texasi Garlandból származó Shawn igazi droid játékos, és törekvő programozó volt. Hosszú hajával és az üvöltő rockzene iránti rajongásával valóságos számkivetettként nőtt fel konzervatív szülővárosában: esti tagozaton kellett az iskolát elvégeznie, mert nem volt hajlandó levágatni a haját. Az Apogee-nél Shawn azzal szórakozott, hogy a játékban megölhető kutyák miatt panaszkodó telefonálóknak kifejtette, hogy a programban embereket is szitává lehet lőni.

Shawn közölte Romeróval, hogy ennél jóval súlyosabbak a gondok az Apogee-nél. A leendő vásárlók egyszerűen nem tudták megrendelni a játékokat, az alkalmazottaknak pedig mindenféle csip-csup játékosbandákkal kellett foglalkozniuk, akiket Scott bérelt fel tesztelésre oly módon, hogy szórólapokat helyezett el számítógépboltokban ilyen szövegekkel: „Szeretsz játszani? Képes lennél egyszerre telefonálni és játszani egész álló nap hat dolláros órabérért?" Hogy a helyzet még kaotikusabb legyen, az Apogee-nél számítógépes hálózat sem működött. A megrendelések papírfecnikre vetett firkálmányokon kallódtak, amiket fémtüskékre tűzve gyűjtöttek.

Kevin Cloud, akit kicsit jobban érdekelték az üzleti dolgok, mint a csapat többi tagját, maga próbált telefonon egy játékot rendelni a kiadójuktól, de nem jutott túl az adminisztráción. Valamit tenni kellett. Scott a barátjuk volt, és végül is ő indította el őket, de immár feleslegessé vált. Mért mondjanak le a nyereség feléről, ha maguk is meg tudják oldani játékaik terjesztését!? A Doom legalább akkorát, ha nem nagyobbat fog szólni, mint a Wolfenstein! Jay, Tom, Adrian, de főleg Romero – aki a bevételeik növelésének módján gondolkodott mióta csak elhagyták a Softdisket – teljes mértékben egyetértett ezzel. Egyedül Carmack húzódozott a változtatástól…

A Romeróval egyre jobban szembehelyezkedő Carmack pesszimista volt az ötlettel kapcsolatban, nem akarta hogy ők maguknak kelljen intézniük játékaik eladásait és a csapat üzleti ügyeit is. Mint azt gyakran kifejtette barátainak, őt csak az érdekelte, hogy nyugodtan dolgozhasson programjain, és közben elég pizzát és diétás kólát tölthessen magába ahhoz, hogy életben maradjon. Nem érdekelték a komoly üzleti dolgok. „Minél több üzleti felelősséget vállalunk magunkra, terjesztést, marketinget, annál kevésbé tudunk a lényegre koncentrálni: a fantasztikus játékok készítésére." – mondogatta.

Jay kifejtette Carmacknak, hogy a változtatással minden jobbra fordulna. „Teljesen függetlenné válnánk! Nem lennénk senkinek kiszolgáltatva! A saját lehetőségeinket teremthetnénk meg. Nem várunk, amíg valaki kopog, hanem kinyitjuk az ajtót. A lehetőségeket azonnal megragadjuk, és véghez is visszük őket! Te pedig egyedül és nyugodtan dolgozhatnál a programjaidon…" – érvelt. Carmack végül beadta a derekát: Scottnak mennie kellett.

Scott elég könnyedén vette a hírt. Ami azt illeti, számított rá, hogy az id-nél változások vannak készülőben. Hálás volt, hogy kapcsolatuk ilyen sokáig tartott. Az id segítségével ért az Apogee a csúcsra, és az id sikerei járultak hozzá, hogy Scott és társa, George Broussard új sportkocsikkal furikázhassanak. Erre az időre már közel sem csak az id készített sikeres játékokat az Apogee számára, Scott-nak pedig az id nélkül is maradt elég tehetséges játékkészítője, akiket pátyolgathatott, köztük a Marylandből származó, később az Unreal játékok atyjaként megismert Tim Sweeney és az Epic Megagames. Az Apogee saját játéka, a Duke Nukem szorosan követte a Wolfensteint az eladási listákon, és már úton volt a folytatása is. Bár Scott nem akarta elveszíteni az id-t, nem búslakodott, mert immár nélkülük is jól megvolt.

Nem Scott Miller volt az egyetlen, akinek távoznia kellett az id-től a Doom munkálatainak megkezdése előtt. Mitzire is hasonló sors várt. Carmack macskája szálka volt minden id-alkalmazott szemében, már a kis tóparti ház óta, ahol mindenki megismerkedhetett az idegesítő négylábú húgyhólyag-kontrollálási problémájával. Ráadásul a kis dög az idő folyamán egyre ingerlékenyebbé vált, gyakran támadt rá a mellette elhaladókra, és szabadon kószált fel-alá az irodában. A végső lökést az adta, amikor mindenhol összepiszkította a vadonatúj kanapét, amit Carmack a Wolfensteinből származó pénzén vett. Carmack közölte elhatározását társaival. „Mitzi erős negatív hatással van életemre. Állatmenhelyre viszem, zzz".

„Micsoda??!" – döbbent meg Romero. A macska annyira Carmack barátjának számított, hogy még a cég személyzeti listájába is felvették az egyéb kategóriában. Most pedig Carmack csak úgy egyszerűen megszabadul tőle? „Tudod mit jelent ez? El fogják altatni. Senki sem akar ilyen bevizelős, agresszív macskát. Vége lesz!" – magyarázta Romero. Carmack vállat vont, és visszatért munkájához. Ugyanazt a kódot alkalmazta a macskára, mint a programokra, vagy ami azt illeti, az emberekre. Ami, vagy aki feleslegessé válik, azt el kell engedni, vagy akár erőszakkal is, de el kell távolítani...

Tomnak egyáltalán nem tetszett, amit a fekete kocka-irodába való belépésekor látott. A barátságos tóparti hellyel ellentétben az új id-főhadiszállás idegennek és elszigeteltnek tűnt. Mindenkinek megvolt a maga kis irodája, kivéve – mint kiderült – Tomnak. Az első napon valamennyi dolgozó kiválasztotta a maga helyiségét. Carmack és Romero egymás melletti irodákban helyezkedtek el, míg az egyre jobban összebarátkozó Kevin és Adrian közös szobában telepedtek le. Tom egy nagy, nyitott sarkot szeretett volna valamelyik nagyobb, világosabb szobában. „Ez pont megfelelő lesz, csak fel kell még állítanunk pár falat." – mondta az egyik helyiségre. A többiek egyetértettek vele, a falak viszont csak nem akartak a helyükre kerülni. Bármikor is kérdezte Tom Jayt az ügyben, Jay mindig csak annyit mondott, hogy az ügy folyamatban van. Hogy kicsit tréfára véve a dolgot, kiengedje a gőzt, Tom hosszú kijelölő szalagokkal vette körül leendő irodáját, vagy ahogy ő hívta, kreatív kuckóját.

Nem csupán a szalagok voltak a láthatatlan válaszfalak a cégen belül. Romero egyre jobban távolodott a ődesignertől, egyre gyakrabban volt – Tom szavajárásával élve –

„pozitívan bitfricskázva". Tom csak ült az irodájában a magnója mögött, és nézte, ahogy Romero Kevinnel és Adriannel végigparádézott a főhelyiségen, a röhögéstől rázkódva. Fájdalommal töltötte el, hogy már nem tudott csatlakozni hozzájuk, aminek részben a játékot illető elképzeléseik közötti, egyre növekvő eltérés volt az oka. A technológia, és az azt életre keltő játékterv között egyre nagyobb szakadék kezdett tátongani. Minden akkor kezdődött, amikor a karakterközpontú Keen után Romero a Wolfensteinben a gyors, brutális, új 3D-s motort használó játékban jelölte meg a továbbvezető utat. Tom még mindig az id művészi tervezője volt, de egyáltalán nem érezte úgy, hogy neki ilyesmik tervezésével kéne foglalkoznia. Reménykedett, hogy a Doommal megváltozik a helyzet.

A legelső, korai megbeszélések a játékkal kapcsolatban alá is támasztották pozitív kilátásait. A beszélgetések egy nagy tárgyalóteremben zajlottak, egyenest a Johnson autópályára lehetett látni. Mindenki a hatalmas fekete asztal körül ült és Carmack „démonok a pokolból" ötletén agyalt pizzás doboza felett. Valamennyien egyetértettek abban, hogy gyors ritmusú, akcióközpontú játékot készítsenek az Alien-filmekre emlékeztető feszültséggel és a Gonosz Halottak horrorfilm-sorozat hangulatával.

Tom viszont, aki még mindig kreatív igazgató volt, nem csupán egy újabb, történet nélküli FPS megtervezésére volt hivatott. A Wolfensteinben nem voltak emóciók, a játékos szinte semmilyen érzelmet nem táplált a szétlőtt emberekkel kapcsolatban. Tom, aki már a Keenbe is Yorp holttesteket helyezett, hogy azok életszerűbbé tegyék a játékot, a Doomnak is nagyobb történeti mélységet szeretett volna adni, valami olyasmit, mintha a játékos egy filmben lenne főszereplő.

„Mi lenne, ha a történet egy isten háta mögötti holdon játszódna, ahol tudósok egy furcsa, rendellenes dologra bukkannak, ami végül kinyílik, és mindenféle lények özönlenek elő belőle! Ahogy haladsz előre a játékban, lassan rájössz, hogy ezek valójában démonok egyenest a Pokolból – és ez teljesen ledöbbentően fog hatni. A pályák egyre félelmetesebbé válnak, és lassan fény derül arra is, hogy az anomáliát a hold mágneses pólusai okozták, szóval el kell jutnod ezekhez, ahol belépsz a Pokolba, majd amikor visszatérsz a saját dimenziódba, látod, hogy minden teljesen megváltozott és átalakult." – fejtette ki Tom az elképzeléseit.

Bár Romero kezdetben még nagy vonalakban támogatta a tervet, Carmacknak más elképzelései voltak. „A történet egy játékban olyan, mint a történet egy pornófilmben. Elvárjuk hogy legyen, de egyáltalán nem lényeges." Tom a fogait csikorgatta, főleg amikor Carmack közölte, hogy a Doomban használt technológia merőben eltérő lesz a Wolfensteinétől. „Nem akarok még egy játékot, ami pályákra és epizódokra van felosztva. Inkább egyetlen nagy, egységes világot kell alkotnunk! Ahelyett hogy a játékos minden ajtó után teljesen új helyszínre kerül, kevésbé feltűnően kell továbbhaladnia egyik helyszínről a másikra." Tomnak egyáltalán nem tetszett az elképzelés. Teljesen eltérő volt eddigi nyerő stratégiájuktól. A játékos igenis szerette az érzést, amikor sikeresen túljutott egy pályán, és nekiveselkedhetett a következőnek. Tom Romeróra nézett, aki viszont ezúttal Carmack oldalára állt. Tom visszabattyogott asztalához, és várta a falait.

Nem csupán Romero értette meg Carmack zseniális elképzeléseinek fontosságát. Egyik délután Jay és Kevin cigiszünetet tartott az épület mellett, és arról beszélgettek, hogy cégük miért is követi a „legfőbb ember biztosítása" elvet, mely arra az esetre szólt, ha bármi is történne Carmackkal. Amikor Kevin felvetette, hogy a cégnek mindenkire biztosítást kéne kötnie, Jay felvilágosította. „Carmackon kívül mindenki más pótolható!" Technológiai újításainak köszönhetően továbbra is ő maradt a Kalandmester, a Nagyfőnök, aki a szabályokat diktálta.

Egyértelmű volt, hogy a Doom eddig soha, egyetlen más játékban sem látott grafikával fog rendelkezni. Minden különleges újítás, amivel Carmack a Shadowcaster motor készítése közben kísérletezett, megtalálható lesz benne. Mind közül a legfigyelemreméltóbb a fokozatosan változó világítás volt, melynek hála, immár nemcsak teljesen sötét és világos szobák voltak megvalósíthatók a játékban. Carmack első újítása maga az alapkoncepció kitalálása volt, de hasonló jelentőségű volt az ezt megvalósító technika létrehozása is. Mindehhez teljesen szabadon kellett engednie fantáziáját.

A komolyabb programozás nagyon hamar technikai korlátokba ütközött, a számítógép gyenge hardvereinek és szoftvereinek köszönhetően. 1992-ben Carmack még mindig VGA-ban programozott, ami mindössze 256 szín használatára volt képes. Ilyen technikai lehetőségekkel kellett a fokozatos árnyékolás kihívásával megbirkóznia. A probléma megoldásaként olyan színeket választott a palettáról, melyben például a vörösnek mintegy tizenhat árnyalata volt megtalálható a világos pirostól a feketéig. Carmack ezután megoldotta, hogy a program attól függően használja a különböző árnyalatokat, hogy a játékos pontosan hol helyezkedik el a helyiségben. Ha kicsit beljebb lép egy nagy szobába, a számítógép gyors számítás után a legsötétebb árnyalatot alkalmazta a legtávolabbi megjelenített objektumokra. Ahogy a játékos továbbhaladt, a program egyre világosabb árnyalatú színekre cserélte le ezeket a részeket, úgy, hogy a közelebbi színek mindig világosabbak legyenek, mint a távolabbiak. Ennek hatására a világ nem csak sokkal valóságosabban, de jóval gonoszabbul is nézett ki.

Ez még nem volt minden. Carmack és Romero is alig várta, hogy elszakadhasson korábbi játékaik tömbalapú ábrázolásmódján. A Keen és a Wolfenstein olyan egységes tömbökből álltak össze, mint a valóságban az épületek. Ugyanúgy itt is kisebb, négyzet alakú egységekből kellett felépíteni egy nagyobb falat. A két John, de különösen Romero egyre jobban áhítozott arra, hogy sokkal változatosabbak, szabadon formálhatóak legyenek ezek az egységek, a belőlük felépített világ a valósághoz hasonlóan tartalmazhasson változó magasságú falakat, és hatalmas, összetett, furcsa szobákat. A Wolfensteinben a falak csak kilencven fokban csatlakozhattak egymáshoz, a Doomban viszont már bármilyen szögben illeszkedhettek.

Carmack készen állt a kihívás elfogadására. A számítógépek egyre gyorsabbá váltak, és Carmack képességei is sokat finomodtak. Nagyobb, és tetszés szerint formálható poligonok létrehozásával, valamint talajra és plafonra illeszthető poligonokkal kísérletezett. Amikor Romero Carmack válla fölött a monitorra nézett, mint már korábban annyiszor, most is teljesen le volt nyűgözve. Carmack kifejtette neki előrehaladását a már korábban említett fokozatos árnyékolással, és a szabadon formálható poligonokkal kapcso-

latban. Említett néhány további újítást is, mint a hackerek számára könnyű játékmódosítási lehetőség beépítését, valamint egymás elleni hálózatos játékot.

Romero egyből meglátta az ebben rejlő hatalmas potenciált, a lehetőséget, amit Carmack saját bevallása szerint sosem lett volna képes maga felfedezni. Mivel Romero is programozó volt, a Carmack által annyira értett (programozási) nyelven fejthette ki ötleteit barátjának, lefordítva saját művészi látomásait a kód nyelvére, amit Carmack aztán életre hívott. Amikor Romero megértette a változó fények lehetőségét, agya azonnal pörögni kezdett, mire is használhatná ő ezt ki. „A változó fény működését előre le kell programozni, vagy lehetnek dinamikusak is?" – kérdezte. „Nos, ami azt illeti, lehetnek dinamikusak is." – jött a válasz. „Király! Akkor legyenek villogó fényeink! Például amikor keresztülviharzanál egy szobán, hirtelen bzzzzz, és a fények kialszanak!"

Romero visszarohant a szobájába, betöltötte a pályaszerkesztőt, a segédprogramot, mellyel létrehozhatta a Doom világát. Használata olyan volt, mintha egy házat tervezett volna meg. A képernyőn egy épület felülnézeti, tervrajzszerű nézetéhez hasonló képet látott, az egérrel pedig pillanatok alatt falakat húzhatott fel, majd egy újabb kattintással belülről is megszemlélhette művét. Adrian és Kevin szolgáltatta mindezekhez a textúrákat, háttereket, amiket a pályatervező felhasználhatott a szobák dekorálásához.

Romero alig várta hogy a pályaszerkesztő segítségével életre keltse Carmack technológiai újításait és egyúttal a Doom világát. Carmack elképesztő munkát végzett, és Romero ezt kétszeresen is értékelte: egyrészt mint programozó, másrészt – ami legalább ilyen fontos –, mint fanatikus játékos, aki korában sohasem játszhatott ilyen fantasztikus világokban PC-n, de ami azt illeti, semmilyen más platformon sem. Önfeledten mászkált össze-vissza az első olyan szobában, ami már változó magasságú falakat és villogó fényeket is tartalmazott. Minden játékkal kapcsolatos ötlete a lehető legjobban próbálta meg kihasználni a Csodagyerek újításait. Carmack maga sem lehetett volna ennél boldogabb: végül is mi mást kívánhatna még elismertségén és ünnepeltségén felül? Romero hozzá hasonlóan tele volt energiával, hisz Carmack újításaival ő is új magasságokba juthatott.

Tom viszont velük ellentétben egyre rosszabbul érezte magát. Utolsó, nemrég megtartott beszélgetésük óta a játékfejlesztésben designdokumentációnak nevezett, általános történeti, karakterek, és mindenfajta egyéb elemek leírását tartalmazó dokumentum elkészítésén fáradozott. A játék – mint írta – egy titkos kísérleteket folytató katonai bázison kezdődne, ahova épp most rendelték ki a főszereplőt. A kutatások nem úgy alakultak, ahogy várták. Az egyik tudós véletlenül portált nyit a Pokolba, ahonnan szörnyek áradata özönli el a világot – hasonlóan, ahogy Romeróval történt a Dungeons & Dragons szerepjátékban. Az első pályán a játékos épp kártyázik szolgálatban lévő katonatársaival, amikor hirtelen erős fény önti el a helyiséget, démonok jelennek meg, akik cafatjaira szaggatják a játékos legjobb barátját – volt a tervezett játékkezdés. Tom kegyetlenkedéssel nyitotta volna a programot: a játékosnak végig kell néznie társa brutális halálát. A szerencsétlenül járt katonát Buddynak nevezte el: ez volt az ő karakterének neve a szerepjátékos partiban.

Az első csapás akkor jött, amikor Carmack tárgyilagosan bejelentette, hogy mégsem ragaszkodik a korábban általa említett „egységes világ" koncepcióhoz, inkább visszatér-

nek a jól bevált különálló pályákhoz. „De hát a teljes elmúlt két hónapot azzal töltöttem, hogy az általad elképzelt egységes, szintek nélküli játékhoz készítsek dokumentációt!" – kiáltott fel fájdalmasan Tom. Carmack döntése miatt újra kellett írnia egész eddigi munkáját...

„A Doom Biblia nem segíti a játék létrejöttét. Az id-nél soha semmit nem volt szokás írásba foglalni korábban, mért kéne most? A Doomnak nem kell terjengős történet, hisz csak az öldöklésről szól A játékosra folyamatosan a frászt kell hozni, de nem kell pontosan tudnia, mi is okozta az." Carmack ezen felül javasolta Tomnak, hogy hagyja a fenébe a Doom Bibliát, inkább próbálja kihasználni az általa létrehozott technológiai újításokat, de csak okosan! Menjen például könyvtárba, és olvasson katonai bázisokról ötletforrás gyanánt. Romero egyetértett. Bár neki tetszett a Doom Biblia, a karakterközpontú történet tényleg nem igazán fért meg Carmack technológiai újításaival. A Doomban nem volt idő holmi kártyázásra, hisz a játéknak nemcsak hogy olyan gyorsnak és brutálisnak kell lennie, mint a Wolfenstein, de még annál is sokkal adrenalinpumpálóbbá kell tenni!

Tom véglegesen feladta a történetre vonatkozó komoly terveit, az id-nél viszont egy másik általános történés kezdett kibontakozni. Carmack programozási elveihez hasonlóan, nem csak a kódnak, de magánál a cégnek is újító szelleműnek és ötletesnek kellett lennie; aki, vagy ami pedig nem felelt meg ennek, annak mennie kellett. Ez történt a játékok esetében, amikor a Keen sorozatot kidobták a Wolfensteinért, vagy mikor a plafonok és szintek ötletét feláldozták a sebesség érdekében – és ez valósult meg a való életben is, mikor Al Vekoviusnak, Scott Millernek, de még Mitzinek is kíméletlenül távoznia kellett az id-től. Nem lehetett tudni, vajon ki, vagy mi lesz a következő távozásra ítélt dolog vagy személy.

Romero egy durván megrajzolt karikatúrát lobogtatva masírozott be a konyhába. A papír Burger Billt ábrázolta, aki arról vált hírhedtté a cégnél, hogy napokon át rothadtak a hamburgerek az íróasztala fiókjában. Tom, Kevin és Adrian vihogva követték Romerót, aki hozzátűzte a képet egy székhez, majd előkapott egy szeletelőkést a fiókból. Eljött a leszámolás ideje! Az id-vel kötött szerződése alapján Billnek kellett volna elkészítenie a Wolfenstein Super Nintendo-átiratát, de ő még a határidő vészes közeledtével sem mutatott fel egy sornyi kódot sem. Végül bevallotta, hogy nem volt tisztességes dolog elvállalnia az id megbízását, ugyanis az Interplay kiadónál korábban aláírta azt az alkalmazotti nyilatkozatot, mely szerint minden általa létrehozott szellemi termék az Interplay tulajdonát képezi. Ennek alapján a Super Nintendo átirat is az Interplayé volt.

Az id-srácok teljesen kikeltek magukból, amikor ezt megtudták. „Látjátok, ilyen sz*rságok történnek mindig, amikor más emberekre számítotok." – toporzékolt Romero. Tom előhúzott egy tollat és szörnyűséges karikatúrát rajzolt Billről, ahogy zsíros szájából épp egy hamburger tartalma csöpög ki. Romero kivette Tom kezéből a rajzot, és kijelentette: Bill most mindenért megfizet. A konyhában ordítások, szitkozódások és egymás lelkesítése közben sorban mindenki megszurkálta a képet. Ezután a Billt jelképező szék következett, amire szintén késsel támadtak rá, majd megtiporták, és teljesen szét-

zúzták. Pár nappal később, amikor Bill besomfordált az irodába, a gyilkosság nyomai még mindig a földön hevertek. Bill látta a kést is, melynek pengéjébe az ő neve volt belekarcolva, majd szemérmesen megkérdezte. „Őöö, mi is ez?" Válaszul egyszerűen kirúgták az id-tól és Carmack maga végezte el az átírást.

Az ilyen mókák teljesen általánossá váltak a cégnél. A srácok hosszú ideje gyötörték már egymást brutális tréfákkal, főleg egymást bosszantó, művészien megalázó poénok voltak népszerűek. Adrian például olyan indítóképernyőt tett Romero gépére, melyen a kikarikírozott Programozó Ász különböző, igencsak kompromittáló szexuális műveletek közben volt látható. Tom a Wolfenstein megjelenése után néha különféle magazinok címlapjain pózolt. Egy nap Romero és Adrian bezúzott a városba, és számos ilyen, Tomot ábrázoló fotót módosított: egyik legviccesebb művük többek egy hosszúkás hurkadarab, gyurmaherék, és tejszínhab felhasználásával készült...

Az id főhadiszállásának még saját bejárónője is volt, irodai mindenesük, Donna Jackson személyében. Donna bájos délvidéki akcentussal, valamint tupírozott hajjal rendelkezett, és imádta a rózsaszín kosztümöket a hozzájuk passzoló ajakrúzsokkal. Hamar ő lett a fiúk második anyja. Addig nem nyugodott, amíg a cégnél mindenki boldog és egészséges nem volt. Bármikor kész volt új életet lehelni beléjük némi élelemmel vagy üdítővel. Mikor az id-hez érkezett, egyik hobbija a kaszinózás volt, de ezt hamar felváltotta a cég lövöldözős játékainak imádata. A srácokat, akik többsége húszas évei elején járt „fiacskáimnak" nevezte, akik pedig Miss Donnaként, vagy az „id anyukájaként" emlegették őt.

Mióta Miss Donna a cégnél dolgozott, a fiúk nem féltek, hogy ledorongolják őket ámokfutásaik miatt. Az irodák felszerelésének megsemmisítése valóságos sporttá vált náluk. Az irodákban szétvert billentyűzetek, betört monitorok és totálkáros lemezek hevertek mindenfelé. Romero, ha úgy tartotta kedve, viccelődve besétált Kevinhez és közölte vele, hogy úgy hallotta, a sarokban lévő szemetes „orrlógató s*ggfejnek" nevezte őt, amire Kevin szárazon egy „tényleg?!"-gel felelt, majd beletaposta a szerencsétlen szemetest a földbe.

Még több brutalitás származott a tervezői szobából. A Doom volt „A" játék, amiről Adrian mindig is álmodott. Egy program, amiben megtestesíthette rémálomba illő látomásait. A többiekkel karöltve a legszörnyűségesebb karaktereket hívta életre, amiket csak el tudott képzelni. A vörös szemű, majomemberszerű impeket, akiket barna szőr fedett, és akiknek vállaiból és kezeiből vastüskék meredtek előre; a gömb alakú szarvas démonokat, akiknek fogait vér borította; vagy a legdurvábbat, a cyberdémont, melynek felsőteste széthasadt és kezének csonkjaiból rakétavetők meredtek előre.

Az animációs technika fejlődésének köszönhetően a szörnyek még életszerűbbeknek hatottak. A Wolfensteinhez Adriannek minden egyes mozgáshoz, minden oldalról valamennyi képkockát meg kellett rajzolnia külön-külön. Most viszont egy másik médiumban használt módszerrel kívánták ötvözni előző megoldásukat: agyagból formálták meg a karaktereket, és különböző oldalakról lefényképezve bedigitalizálták őket, majd a Carmack által írt programmal elvégeztetett utómunka után mehettek is a játékba. „A végső hatás kicsit eltorzultnak tűnik, de hát ilyen a Doom! – mondta Kevin.

Démonidézés

Adrian és Kevin azzal kezdtek szórakozni, hogy önmagukat is beszkennelték a játékba. Egyik nap Tom felhúzott ingujjal állt a kamera elé, és különböző játék lőfegyverekkel lövöldözött. A műanyag sörétes puskát egy játékboltból szerezték be, Tom pedig a vele randevúzgató lány apjától kért kölcsön egy láncfűrészt, amely a Gonosz Halottak II horrorfilmben látott fűrész másolata volt. A fegyverképek ezután a játékképernyő alsó részének közepére kerültek úgy, mintha a játékos valóban a kezében tartotta volna a gyilkoló eszközöket, és ezen keresztül nézte volna az elétáruló világot. Adrian még kígyóbőrből készült csizmáját is beszkennelte az egyik szint tűzkígyószerű textúrájához, amikor pedig Kevin egyik nap térdén véres sebbel állított be dolgozni, mielőtt ellátták volna sebét, azt is beszkennelték a játékba és faltextúraként használták fel. A lassan kialakuló Doom-világban minden lehetséges volt.

Az újév közeledtével elég jól haladtak a munkálatok ahhoz, hogy Tom 1993. január 1-jén sajtóközleményt adhasson ki. „Az id Software legújabb technológiai forradalma új, eddig elképzelhetetlennek tartott grafikával kápráztatja el a világot. A Doomban a négy vakmerő katona egyikét alakíthatjuk, akik egy több univerzumon átcsapó háború közepén találják magukat. Egy tudományos kutatóközpontban életed unalommal és papírmunkával telt eddig, de ezzel a nappal minden megváltozott. Démoni teremtmények árasztották el a bázist, mindenkit lemészárolva, és mindent elfoglalva. A Pokol küszöbén állva feladatod egyértelmű: el kell pusztítanod az ellenséget, és megtalálni, honnan jönnek. Amikor rálelsz erre a helyre, a valóságba vetett hited komolyan meginog..." Tom bemutatta a játék technológiai újdonságait is: a textúra-alapú világot, a tetszőleges szögben kapcsolódó falakat, és a fokozatos árnyékolást. Hogy még jobban felpaprikázzák a hangulatot, megemlítették a többjátékos lehetőséget is. „Helyi hálózaton keresztül akár négy játékos is játszhat, modemmel vagy soros kábellel összekötve pedig ketten vehetnek részt egy játékban." – írták. „Az id új játéka világelső lesz!"

Tom, Romero, Adrian, Carmack és Kevin őszintén szerették a Doomot, és hittek új programjukban. A játékos fegyvercsöve mögül figyelve irthatta ellenfeleit a sötét, baljóslatú szobákban, melyek főként szürke, fekete, barna és néha hideg kék színben pompáztak. Ahogy korábban tervezték, a falak immár egyáltalán nem csak derékszögben kapcsolódtak egymáshoz, a szobák sokszögűek voltak, és lépcsők vezettek egyikből a másikba. Carmack ezen felül nagy ablakokat is el tudott helyezni a játék világában, melyeken keresztül át lehetett látni a szomszédos helyiségekbe – az viszont nem volt mindig egyértelmű, hogyan is lehet oda átjutni. Valós idejű fényforrások voltak a játékban, fluoreszkáló fénycsövek a padlón, vagy a magasban. A játék valósághű ábrázolását viszont a szörnyek megvalósítása emelte ki igazán.

Tavaszra az első kész pályákat összegyűjtötték egy demó formájában, és megmutatták néhány barátjuknak, tesztereknek, és a sajtó kiválasztott képviselőinek. Az egyik legnagyobb amerikai magazin, a Computer Gaming World túláradóan lelkes előzetest közölt. „Nem tudjuk, milyen különleges szennyeződés kerülhetett a texasi víztárolóba, de az biztos, hogy ezek a fiúk egyedi látomásokkal rendelkeznek a játékokkal kapcsolatban, és meg is van hozzá a tehetségük, hogy megvalósítsák (rém)képeiket. Doom nevű új játékuk egészen elképesztő grafikus technológiával van megáldva!" – lelkendezett a cikk.

Elhivatottsága ellenére a két John továbbra sem volt elégedett Tom munkájával, aki ugyan megfogadta Carmack tanácsát, és rengeteg katonai bázisról szóló könyvet tanulmányozott, de éppen ennek köszönhetően pályái egyhangú, valósághű katonai bázisoknak tűntek. Gyakran makacsul ragaszkodott a Doom Bibliához, még az általa megálmodott kártyázó katonákkal teli szobát is beletette az egyik pályájába. Sok helyiség leginkább irodához hasonlított, a szürke falaival és barna talajcsempéivel – még irodai székek és aktatárolók is akadtak helyenként. Romero szerint Tom néha a játék rovására próbálta megbékíteni Carmackot. Elhatározta, hogy megmutatja, hogyan is kéne kinéznie egy pályának, még ha ezáltal Carmack további kódcsiszolásra is kényszerül majd.

Bezárkózott irodájába, felhangosította a hangfalból szóló Dokkent, és munkához látott. Órákon át bűvészkedett az egérrel, a monitoron számtalan vonal jelent meg, miközben ide-oda kapcsolgatott a nézetek között. Pontosan tudta mit akar: kitörni a katonai bunkerek sémájából és valami különlegeset, nagyot, megdöbbentőt, betegeset, elvontat alkotni. Néhány éjszakányi munka után lassan kirajzolódott Romero szeme előtt a világ, melyet elképzelt, és melyet be is mutatott a többieknek.

A bemutatópálya alacsony, szürke plafonú szobában kezdődött, melyben a falak változatos szögekben kapcsolódtak egymáshoz. Jobbra elhaladva rácsozott falhoz jutott, majd az ablakon át látványos külső terület tárult a szemük elé, az ide vezető út viszont nem volt sehol. Egy nagy teremben továbblépkedve két fény villogott sejtetve az út folytatását, majd ahogy Romero haladt előre, a helyiség végén az ajtók vékony ösvényszerű hidat tártak fel, a távolban pedig hegyek emelkedtek. Ez az út viszont visszavezetett az épületbe, egy hasonló, de magasabb falú szobába, mint az előző. Hirtelen zombik, démonok által megszállt, vértől mocskos katonák rontottak rá egy sötét sarokból. Amikor Romero befejezte a bemutatót, mindenki egyetértett: Tom unalmas pályáit kidobják, Romero pedig beszáll a pályakészítésbe. Ez A tervezés. Ez A Doom!

Tom hangulata innentől kezdve még rosszabbra fordult. Úgy tűnt, bármit is tesz, bármit is akar, azt végül kidobják a játékból. Olyan volt, mintha hatodik osztályos kisiskolás lenne, amikor eldől, ki az igazi tehetség, és ki átlagos, és amikor eldől, ki melyik úton is haladhat tovább. Romeróval szinte már alig kommunikáltak: semmi poénkodás, semmi közös rongálás, semmi földönkívüli prüttyögés. A többiek részéről sem érzett sok együttérzést: szinte mindent lehurrogtak, amit a játékhoz javasolt. Tomot mindez igen fájdalmasan érintette. Időközben szert tett egy barátnőre is, és egyre több időt töltött inkább vele, mint az irodában gubbasztva.

Carmack már jóval ezelőtt félrevonta Romerót egy alkalommal, és javasolta, hogy rúgják ki Tomot. Romero tudta, mindez mivel járna. Még régebben megbeszélték, mi történjen abban az esetben, ha egy tulajdonos elhagyná a céget. Az id megalakulása után megbeszélést tartottak, ahol teljes mértékben egyetértettek abban, hogy a cég sorsának felül kell emelkednie tulajdonosai sorsán. Látták korábban a Softdisken belüli csatározásokat, melyek a cég hanyatlásához vezettek, és nem akarták, hogy saját vállalkozásuk is ilyesmi áldozatává legyen. Két megállapodást kötöttek. Az első szerint név nélküli szavazással döntenek a tulajdonosok, ha valakit ki szeretnének rúgni. Ekkor Romero, Carmack, Adrian és Tom voltak a fő tulajdonosok, Jaynek és Kevinnek kisebb részese-

dése volt. A második megállapodás szerint a távozó tag elveszti minden cégen belüli részesedését, és semmilyen későbbi követelése nem lehet az id-vel szemben. Nem akarták, hogy bárkinek a távozása az id sikerének útjába állhasson. Mindezek szerint Tom egyetlen fillért sem láthatna ezek után; sem a Doomból, sem a Wolfensteinből, sem a Keenből. Teljesen magára lenne utalva.

Romero meggyőzte Carmackot, hogy adjon még egy esélyt Tomnak. Romerónak amúgy is voltak ekkor egyéb fontosabb dolgai is. Újra házasság előtt áll, méghozzá. Beth-tel, az egykor a Softdisknél dolgozó, papírmunkákat intéző lánnyal. Kapcsolatuk egyre mélyebb szerelemmé vált. A lány biztosította Romero számára a karrierépítéséhez szükséges hátteret. Jókedvű volt, imádott főzni és szórakozni. Bár nem igazán érdekelték a játékok, de így legalább Romero zavartalanul foglalkozhatott azzal, amit a legjobban szeretett. 1993. július 4-én az ifjú pár Aruba szigetére, egy valóságos földi paradicsomba utazott mézesheteinek eltöltésére. Amikor visszatért, Romero energikusabb volt, mint valaha. Bár még mindig szoros kapcsolatban állt Kaliforniában élő fiaival, nehéz volt oly sokáig család nélkül élnie, ráadásul volt feleségével, Kellyvel is egyre feszültebbé vált a viszonyuk. Most viszont új feleségével tiszta lappal indulhatott. A Wolfensteinből özönlött a pénz az id-hez (havonta akár százezer dollárt is hozott a játék), és a Doomnak is megtalálták a megfelelő stílust. Minden jól alakult. Minden, kivéve Tomot, mint arra hamarosan Romero is ráébredt. Eddigre már mindenki másnak elege lett belőle, és ki akarták tenni a cégtől. Romero végül beadta a derekát.

Maga akarta közölni a lesújtó hírt barátjával, így meghívta Tomot magukhoz egy Beth által készített pompás ebédre. Tom boldog volt. Évek óta nem töltött ilyen tartalmas időt Romeróval. Az ebéd a régi szép időket idézte: a fiúk viccelődve filmekről és játékokról csevegtek. Romero ilyen hangulatban nem tudta magát rávenni, hogy közölje a döntést barátjával. A következő nap tulajdonosi megbeszélést hívtak össze. Amikor Tom belépett a terembe, mindenki lesütött szemmel ült az asztal körül. „Tom, ez így már láthatóan nem működik közöttünk. Arra kérünk, hagyd el az id-t" – nyögte ki végül Carmack.

Tom számára a pillanat valótlannak tűnt. Hallotta, ahogy Romero hablatyol valamit arról, hogy ő próbálta neki előző nap elmondani, csak nem volt képes belevágni. Tom meg sem tudott szólalni. Kezébe vett az asztalról egy emlékeztető cédulát, lehúzta a ragacsos felét és azzal kezdett babrálni. A sok figyelmeztető jel ellenére egyáltalán nem számított erre. Iszonyatosan letörte a bejelentés. Talán nem csak a játékok miatt – gondolta. Mindig úgy érezte, a többieket zavarja az ő jó családi háttere, hogy mindig a becsületes utat járta, és nem rossz környékről származott, mint a többiek. Ő volt a fickó a mindenben segítő papával-mamával és egyetemi végzettséggel.

Első döbbenete után alig hallhatóan védeni kezdte magát, elmotyogva, hogy menynyi mindent is tehetne ő a Doomért, de hallgatás volt rá a válasz. Tom hangja lassan teljesen elhalkult. Megkérték, hogy hagyja el a szobát, amíg a többiek megtárgyalják a helyzetet. Ahogy az ajtó becsukódott mögötte, Tomban valami megváltozott. Egy teherrel kevesebb nyomta. Már egy jó ideje annyira szomorú, magányos, és visszautasított volt, hogy nem is tudta igazán megérteni a helyzetét – így nem is tudott rajta változtatni. Olyan volt, mint azok a régi állásinterjúk, melyeken az asztal túlsó felén ülő öltönyös

emberek arról faggatták, tényleg az az állás kell-e neki. Akkor rájött, hogy valóban nem azokkal a munkákkal szeretne foglalkozni, hanem játékokat akar készíteni. Most, öt évvel később elfogadta, hogy ugyan játékokat szeretne készíteni, de nem olyanokat, mint amilyeneket az id. Visszament a tárgyalószobába, és közölte a többiekkel, mire jutott. „Azt hiszem srácok, tényleg meg kell tennem!" Tom Hall id-s játékkészítői karrierje véget ért, de egy másik csak most kezdődött el…

Kilencedik fejezet

A LEGKIRÁLYABB JÁTÉK

John Carmack a Ferrari márkakereskedésnél állt, bámulva a cseresznyepiros 328-as sportkocsit, és csak egyetlen gondolat motoszkált a fejében: vajon milyen gyorsan mehet? Mérnökként a sebességet elfogadható mutatónak tartotta saját fejlődésének felmérésére. Milyen gyorsra tudja megírni számítógépen a grafikát megjelenítő motort? A kocsiknál ugyanez a kihívás. Miközben Carmack tekintete a szexis autón nyugodott, pillantásával egyenest a motort próbálta megtapogatni. A következő percben az eladó legnagyobb meglepetésére a nyurga, huszonkét éves, pólót és rövidnadrágot viselő fiatalember kiállított egy hetvenezer dollárról szóló csekket, és magához vette a kulcsokat.

Nem kellett sok idő, hogy Carmack rádöbbenjen, a kocsi egyszerűen nem elég gyors az ő ízlésének. Ösztönei által vezérelve a gép mélyre akart ásni, és megbirizgálni kicsit a belsejét, ahogy annak idején régi MGB autójával is tette. Ez viszont nem mindennapi járgány volt, hanem egy Ferrari! A Ferrarikat senki sem buherálta, a gyártó ugyanis nem nézte jó szemmel, ha valaki hozzányúlt az eredeti tervezéshez. Carmack számára viszont a Ferrari csak egy újabb betörendő gép volt.

Romero segítségével Carmack hamar rátalált az emberre, aki megfelelt elvárásainak: Bob Norwoodnak hívták az illetőt. A Kansasban felnőtt Bob már tizenhárom éves kora óta versenyzett és tuningolta a járgányokat. Több mint száz bejegyzés fűződött nevéhez a Guiness Rekordok Könyvében a legkülönfélébb autók gyorsasági rekordereként – de ami mindennél lényegesebb, a Ferrariknál is előfordult neve a könyvben. Mikor Romero látta egy autós magazinban, hogy Norwoodnak műhelye van Dallasban, javasolta Carmacknak hogy keresse fel.

Carmack, mint általában, most is szkeptikus volt. A városban eddig minden autószerelő elhessegette kívánságával, ilyesmi dumákkal lerázva, hogy „Egy Ferrari? Eh... Talán tehetnénk rá új kipufogórendszert." Az új kipufogó messze nem volt elegendő Carmack problémájának megoldására. Amikor Carmack behajtott Norwood szervizébe, Bob mogorva arccal és olajos kezekkel jelent meg előtte. „Itt van ez a 328-as Ferrari – kezdte bizalmatlanul Carmack – és kicsit gyorsabbá akarom tenni." Norwood hunyorogva szemügyre vette a kocsit, majd tárgyilagosan így válaszolt. „Nem gond. Teszünk rá egy turbót!" Carmack azonnal tudta: új barátra talált.

Tizenötezer dollárért Norwood olyan turbórendszerrel szerelte fel az autót, ami akkor lépett működésbe, amikor Carmack a padlóig nyomta a gázpedált. Igen komoly kis szerkezet volt, Carmack pedig rögtön hozzá nagyon közel állónak érezte a veterán autóversenyzőt. A nagy mű befejeztét Carmack azzal akarta ünnepelni, hogy meglátogatja bátyját a diplomaosztó ünnepségén Missouriban. Bár a Keen és a Wolfenstein sikere amúgy is sokat javított anyjához fűződő kapcsolatán, egy ilyen autóban feltűnve talán végképp eloszlatná szülei kétségeit vele szemben...

Aznap, amikor Norwood elkészült végre a munkával Carmack megjelent nála, behajította táskáját a csomagtartóba, és egyenest a főútra hajtott. Dallas után közvetlenül egy hatalmas, szabad autópálya-szakaszhoz érkezett. Óvatosan lenyomta a pedált egészen a padlóig, és amikor már majdnem koppant, érezte a felszabaduló erőt, ami csaknem kétszeres gyorsulást eredményezett. Közel 240 km/órás sebességgel száguldott.

Az élet szép volt. Álmait megvalósítva saját magának dolgozott, éjszakánként programozott, és úgy öltözködött, ahogy neki jólesett. Azok a hosszú, nehéz évek számítógép és hacker barátok nélkül lassan tovatűntek. Ellentétben azzal, amit egyesek gondoltak róla, igenis voltak érzelmei, és most, a sebességtől elmosódó búzatáblákat és teheneket látva hihetetlenül boldognak érezte magát. Az út hátralévő részét hatalmas elégedett vigyorral az arcán tette meg.

Carmack nem csak autója motorját akarta minél gyorsabbá varázsolni. A Doom motorja, bár már alakult, véleménye szerint még mindig közel sem volt elég gyors – ami nem is csoda, hiszen olyan kihívásokkal kellett megküzdenie, mint például a textúrázott talaj és plafon, vagy a különböző magasságú falak. Mikor a Wolfeinsteint írta át Super Nintendo gépre, olvasott egy programozási eljárásról, amit Binary Space Partitioningnek, vagy röviden BSP-nek neveztek. A módszert egy Bell Labsnél dolgozó programozó használta háromdimenziós modellek megjelenítésére. Nagyon egyszerűen fogalmazva, az eljárás nagyobb részekre osztotta fel a megjelenítendő 3D-s objektumot, így lassan ugyan, de nagyon sok kis poligont tudott kirajzolni egyszerre. Amikor Carmack ezt elolvasta, valami hirtelen megfogant benne. Mi lenne, ha a BSP technikát nem csak egy kép, hanem a teljes virtuális világ létrehozására használná fel?!

Még senki sem próbálta ezt, de még csak nem is gondolt ilyesmire senki – elvégre akkoriban nem sokat foglalkoztak a programozók virtuális világok létrehozásával. A BSP módszert felhasználva egy szoba képe lényegében egy hatalmas fa leveleinek összességének felelne meg. Ahelyett, hogy az egész fát kirajzolná a motor a játékos minden megmozdulásakor, csak azokkal a levelekkel foglalkozna, amiket lát is éppen. Amikor Carmack a metódust beleépítette a kódba, az eddig is sebes Doom motor villámgyorssá vált.

Hogy a Doom fejlesztése megfelelő ütemben folytatódhasson, Carmack, Romero és a többiek is tudták, hogy szembe kell nézniük egy nyomasztó problémával: Tom Hallal... Természetesen barátként Tom pótolhatatlan volt, különösen Romero számára. Senki sem volt olyan eszementen vicces, mint ő. Ami viszont ennél is rosszabb, az id-től való kirúgása óta Romero és Tom alig váltottak pár szót – de Tom legalább nem járt nagyon rosszul a dologgal. Scott Miller, egy másik, időközben lemorzsolódott, id-s sike-

rekben részt vállaló programozó munkát ajánlott neki az Apogee-nél játékdesignerként. Keserűen ugyan, de Tom elfogadta a lehetőséget: talán most már olyan játékokon dolgozhat, amilyeneken mindig is szeretett volna.

Visszatérve az id-hez: a fiúk maguk kezdték el átnézni az önéletrajzokat új designer után kutatva. Kevin kapott egy igencsak figyelemreméltót az ígéretesen droid, Sandy Peterson nevű játékostól. Harminchét évével Sandy valóságos matuzsálem volt a többiekhez képest, de éppen emiatt igazi veterán volt a játékvilágban. A kora nyolcvanas években ő alkotta meg a Call of Cthulhu nevű szerepjátékot, amiben többek között húsevő zombik és csápos-nyálkás paraziták szerepeltek. A játék körül igazi kultusz alakult ki szerte a világon, és több mint százezer példányt adtak el belőle. Végül Sandy a MicroProse-hoz került játékokat készíteni, ahhoz a céghez, melyet a Civilization című történelmi stratégiai játék atyjaként legendássá vált Sid Meier alapított és vezetett.

Romerónak viszont fenntartásai voltak Sandyvel kapcsolatban, mivel az életrajz alján észrevett egy megjegyzést, mely szerint a fickó mormon. „Haver, én nem akarok ide senki olyat, aki vallásos! Pokolról, démonokról és mindenféle sz**ságokról írunk játékot, és a legutolsó dolog, amire szükségünk van, az valaki aki ezek ellen prédikál." – jegyezte meg Kevinnek.

„Áh! Azért csak találkozzunk vele, lehet hogy tényleg nagyon tökös gyerek..." – válaszolt Kevin. Romero sóhajtva beleegyezett, megjegyezve, hogy neki akkor sem tetszik a dolog. Néhány nappal később beállított Sandy. Testes, kopaszodó fickó volt szemüveggel és nadrágtartóval. Nagyon gyorsan beszélt, magas, éles hangja egyre izgatottabbá vált, a mikor játékokról volt szó. Kissé felbátorodva Romero leült vele egy számítógéphez, hogy lássa, milyen rögtönzött pályával tud előállni. Perceken belül Sandy monitorán vonalak kusza halmaza tűnt fel. „Öööö... Mit is látunk most?" – érdeklődött Romero. „Nos, – kezdte Sandy villámgyorsan csiripelve – keresztül kell majd jönnöd itt, és akkor a fal felemelkedik mögötted, szörnyek jönnek ki, aztán le kell itt menned erre, aztán kialszanak a lámpák, aztán..." Rendben. A fickónak tetszik a dolog, konstatálta magában Romero. Sandyvel a csapatban Romero sokkal szabadabban foglalkozhatott többi kedvelt feladatával: programozással, hangok gyártásával, pályákat készítésével, céges ügyek intézésével.

Amikor Sandy állásajánlatot kapott, közölte hogy több pénzre lenne szüksége családja eltartásához. Valamivel később Carmack próbálta megkörnyékezni: „Nagyon jó munkát végzel, tetszik, és úgy gondolom, jól beillenél az id csapatába." A következő nap Carmack ismét megállította az előtérben. „Amikor azt mondtam, jó munkát végzel, még nem hallottam róla, hogy Jaytől több fizetést kértél. Nem akarom, hogy azt hidd, tegnap csak le akartalak beszélni a több pénzről. Zzz." – mondta, és elsétált. Sandy elég furcsának tartotta a dolgot. Úgy tűnt neki, mintha Carmack azt hinné, rá tudná venni, hogy mondjon le a magasabb fizetésről. Ha ez így van, Carmack semmit nem tud az emberi gondolkodásról és érzelmekről – gondolta Sandy.

Sandy sebessége, tervezési érzéke és hatalmas lexikális tudása a játékokról hamar kivívta Romero elismerését. Sandy olyan szórakoztató ötletekkel mulattatta, mint hogy például milyen jutalmat kapjon a játékos, amikor puskájával szitává lövi a démonokat.

„Nagyon fontos az ilyenfajta több szintű jutalmazás. A játékosnak hallani kell brutálisan eldördülni a puskát, előtte látni kell, ahogy megtölti azt a nagy kéziágyút, aztán meg kell mutatni neki, ahogy az ellenfél hátratántorodik, vagy felrobban a lövés hatására. Mindig jutalmazni kell az ilyenfajta cselekedeteket." Romero nem is érthetett volna egyet vele jobban, hozzátéve, hogy mindehhez mindig és mindenhol literszámra kell a vérnek kipatakzania a szörnyekből. Jót nevettek az ötleten. Romero elhatározta, hogy feltérképezi a vallásos témát.

„Szóval mormon vagy?" – kérdezte

„Ja, az." – válaszolt Sandy.

„Nos – vihányolt Romero – legalább nem az a fajta mormon vagy, aki csak úgy ontja magából a kölyköket meg ilyesmi."

Sandy abbahagyta a gépelést. „Ami azt illeti, öt lurkóm van."

„Izé, persze. – dadogta Romero – De ez még mindig nem olyan, mintha tíz lenne, vagy ilyesmi. Bár az öt tényleg nem kevés, de ööö, legalább nem vagy az a fanatikus, kártyáját mindig magánál hordó mormon."

„Oh, a mormonkártya? Itt van nálam, nézd csak!" – válaszolt Sandy elővéve a paklit.

„Jó, de olyan mormonok által hordott speciális alsóneműd azért nincs, ugye?!"

„Dehogynem, itt van rajtam most is." – mondta Sandy pulóverét felhúzva.

„Oké, azt hiszem, inkább befogom a szám." – szólt végül Romero.

„Figyelj! Nem kell aggódnod. Nincs semmi bajom a játékbeli démonokkal. Csak a monitoron léteznek. És egyébként is – tette hozzá mosolyogva –, ők a rossz fiúk."

Miközben az id a Doomot csiszolgatta, egy prédikátor két fia, Rand és Robyn Miller megalkotta és 1993 szeptemberében megjelentette a Myst című kalandjátékot. A program CD-n került forgalomba, és óriási sikernek bizonyult: nagyon sokáig állt az eladási listák élén, és végül több mint négy millió példányban kelt el. Mindemellett erősen népszerűsítette a még csak szárnyait bontogató CD-ROM szabványt. A CD-meghajtók elterjedésével ez a hagyományos lemeznél több százszor nagyobb adatmennyiséget befogadni képes korong volt a fejlesztők álma. A nagyobb tárterület jobb hangminőséget és szinte filmminőségű videókat engedett meg – olyan dolgokat, amiket egy másik nagysikerű horrorjáték, a 7th Guest valósított meg először.

A Myst fotórealisztikus világában a játékosnak elhagyatott szigeteken érdekes szobákat és masinákat kellett vizsgálgatnia, hogy feltárja létrehozójuk, Atrus titkait. A Doomhoz hasonlóan a Myst is saját szemszögű nézetet használt, de itt nem lehetett se futni, se kúszni. Az egész játék lassú folyású volt: egy tárgyra vagy helyre kattintva a kép lassan, elegánsan váltott át a következő helyszínre. „Fantasztikus felépítése, előre renderelt 3D-s képei, valamint az útvesztők, fejtörők és szövevényes sztori szórakoztató labirintusa új etalont állít fel a kalandjáték műfajában!" – lelkendezett a Wired magazin.

Az id-nél gyűlölték a Mystet. Semmi nem volt benne az általuk annyira kedvelt elemekből: se valósidejű akció, de interaktivitás, se sebesség, se félelem. Ha a Myst volt Shakespeare, akkor a Doom Stephen King. Carmack közel kész motorjával megtámogatva a fiúk a játék egyéb részeit finomítgatták még tovább. Adrian és Kevin ontotta ma-

gából a démoni rajzokat, képeket. Karókon rángatózó felnyársalt embereket rajzoltak (hasonlóan a kerítés rúdjával átdöfött farmerhez, akit Adrian a kórházban látott), és falhoz láncolt, vér borította holttesteket. A halál-animációk kidolgozottabbak voltak, mint valaha: a szörnyek szétnyílt koponyával estek össze, a Pokolbárók pedig beleiket földre ontva pusztultak el.

A fegyverek is lassan helyükre kerültek: a vadászpuska, a pisztoly, a láncfűrész, a rakétavető, valamint a szeretetteljesen csak BFG (Big F*cking Gun, azaz Kib***ott Nagy Fegyver) névre keresztelt gyilkolóeszköz. A Wolfeinsteinben, ha kifogytak lőfegyvereink, vagy meghaltunk, késsel folytathattuk tovább az öldöklést, a Doomban viszont a játékosnak saját ökleire kellett hagyatkoznia. Ehhez bedigitalizálták Kevin kezét, miközben a filmtrükkök készítésénél szokásos kék háttér előtt püfölte a levegőt. A halálos fegyvereknek és démoni szörnyeknek hozzájuk illő halálos hangokra volt szükségük. Az id ismét Bobby Prince-t bérelte fel az audio munkákra. Romero útmutatásait követve Bobby techno-metál stílusú zenével vértezte fel a játékot, a szörnyek hangjainak megalkotásához pedig különböző állatok morgásait, hörgéseit keverte össze.

A szörnyekkel, fegyverekkel és vérrel Sandy és Romero kiélhette magát pályatervezésben. Romerónak maximálisan kedvére való volt a játék. Imádott benne mindent: a sebességet, a félelem érzését, a feszültséget. Mindezt még tovább akarta fokozni. Romero pályái kifejezetten gyors ritmusúak voltak. Pályatervezőként nem csak a szintek alapvető felépítéséért volt felelős, de ő helyezte el a szörnyeket, fegyvereket, bónusz tárgyakat és mindenféle objektumokat is. Olyan volt, mint egy színházi rendező és egy kísértetház berendezője egy személyben.

Romero szerette a munkáját. Az egyik, általa tervezett pályán a játékos egy szobába jutott, melyből az ablakon át lehetett volna eljutni a szabadba, de nem látszott pontosan, hogyan is. A játékosnak tovább kellett mennie lefelé, megkeresni a módszert, amivel kijuthat. Egy ajtó hirtelen kinyílt, és bumm, egy üvöltő imp jelent meg. A játékos szétlőtte a szörnyet, majd tovább futott a barna mintájú folyosón a következő ajtóig, ahol bamm, egy csordányi szörny rohanta le. Romero démoni fortéllyal tervezte meg a harcokat, engedve a játékost hogy viszonylag könnyedén megnyerjen egy csatát, majd tucatnyi szörnyet dobott a nyakába.

Míg Romero munkája nyers volt és brutális, Sandyé gondolkodtató és stratégiát igénylő. Egyik pályáján zöld hordók álltak mindenfelé, amiket meglőve mind felrobbantak. Sandy gyakran használta ezeket a hordókat, nem egyszer csak egyiket a megfelelő időpontban meglőve voltak a szörnyek megsemmisíthetők. Grafikailag ugyan nem voltak annyira lenyűgözők ezek a szintek, mint Romeroéi, sőt, egyesek szerint határozottan csúnyák voltak –viszont határozottan szórakoztató és ördögi volt valamennyi. Tökéletesen kiegészítették Romero pályáit.

1993 végére a játékosok nyomása a végletekig erősödött. Doomot akartak. A legnagyobb elővigyázatosság ellenére egy sajtónak szóló prezentációs anyag kiszivárgott az internetre. Néhány elvakult fanatikus folyamatosan hívogatta az id irodáját, mások információmorzsákért követelőző emaileket küldözgettek. Ennek ellenére a sajtó nem akart felfigyelni rájuk, vagy csak egyszerűen nem érdekelte őket az id. Egy kisebb csa-

torna ugyan szentelt nekik némi műsoridőt, de ebben csak a dolgozókról mutattak felvételeket munka és játék közben, semmi több. Mint arra Jay hamar rájött, meddő próbálkozás volt a nagyobb médiumok képviselőinek megkeresése is.

Ilyen tapasztalatokkal háta mögött Jay elhatározta, hogy a Doom marketingje is ugyanolyan úttörő lesz, mint maga a játék. Létesített egy ingyenesen hívható telefonszámot, amin keresztül meg lehetett rendelni a játékot, és amin szabadon hívhatták a kereskedők is. Mivel a Doomot immár maga az id adta ki, kétszer annyi bevételhez jutottak az eladott példányok után, mint a Wolfenstein esetében. A hagyományos módon értékesített és terjesztett játék a viszonteladók bankszámláját gazdagította igazán. Amikor valaki megvett egy játékot a boltban, először a kiskereskedő vette le az árból saját hasznát. Ehhez hasonlóan a nagykereskedő is szép summát akasztott le, és a kiadó már jóval kisebb összeget kapott kézhez az eredeti árnál – amiből ő is lefaragta a nem kevés neki járót, és ezek után fizette ki a csak a fejlesztőket. A shareware módszerrel az id valamenynyijüket kilőtte a sorból, és nyolcvanöt centet kapott minden dollár bevétel után. A játékot negyven dollárért tervezték piacra dobni. Jay a Wolfeinsteinhez hasonlóan ismét a játék jó hírnevére épített. Míg a nagy cégek, mint a Nintendo, több millió dollárt költöttek marketingre és hirdetésekre, az id-nek egyetlen kis hirdetése jelent csak meg egy szál magazinban. A cél az volt, hogy a játék demóváltozatát minél több emberhez eljuttassák.

Ebben az időben a kiskereskedők a fejlesztőktől kapott shareware, illetve demó játékokat pénzért árulták, aránylag alacsony haszonnal. Az id-nek viszont – aki a legjobb shareware játékokat alkotta eddig – más koncepciója volt. A kereskedők megkapják a shareware változatot ingyen, nem kell fizetniük semmiféle jogdíjat vagy bármit, az eladásból származó teljes profitot megtarthatják. Minél többet adnak el, annyival több potenciális vásárló ismeri meg játékot...

„Nem érdekel, ha pénzt kerestek a shareware demóból. Tegyétek! Adjatok el sokat!" – mondta Jay a kereskedőknek, akik egyszerűen nem hittek a fülüknek. Még soha nem fordult elő velük, hogy valaki azt mondja, nem kér pénzt vagy jogdíjat. Jay viszont ragaszkodott hozzá. „Vigyétek el ingyen, és tartsátok meg a nyereséget. Az én célom a terjesztés. A Doom olyan, mint a Wolfenstein tovább gyúrva. Legyenek vele tele a boltjaitok, de emellett azt is szeretném, hogy hirdessétek – hisz elvégre ti kerestek belőle pénzt! Használjátok fel azt a pénzt, amit nekünk adtatok volna szerzői jogdíj címen, és reklámozzátok, hogy nálatok Doomot lehet kapni."

A Doom körüli felhajtás sok régi embert vonzott vissza az id-hez. Al Velkovius ismét felvette a kapcsolatot a fiúkkal, és körbetapogatózott, nem lehetne-e újra kiadni a Softdisk régebbi programjait. A cég még mindig nem heverte ki a távozásukat – mondta. A kérését elutasították.

A Doom rendezte a kapcsolatot Romero és mostohaapja, John Schuneman között is. Egyik dallasi útja során, az Outback Steakhouse-ban egymással szemben ebédelve Romero apja őszintén megjegyezte mostohafiának. „Tudom, nagyon mogorva voltam néha. Emlékszem, azt mondtam, ha nevet akarsz szerezni magadnak, üzleti programokkal kell foglalkoznod. Nos, szeretném férfiasan elismerni tévedésemet. Fantasztikus,

amit alkotsz." Romero elfogadta a bocsánatkérést. A világ változik, és nem volt miért folytatni az ellenségeskedést. A Doom lassan elkészül, méghozzá a lehető legjobb módon.

1993 Halloweenjét Romero a Pokolban töltötte. Barna sárban álló szürke falakkal szegélyezett kis szobában állt, kezében pisztoly. Háttérként baljóslatú, mély szintetizátorfutam búgott, mely lassan vészjósló gitártépésnek, majd halálhörgéshez hasonló gyors dobpergésnek adott utat. A földön vadászpuska hevert. Romero odafutott, felkapta, majd továbbviharzott, az éppen felnyíló ajtó fele véve az irányt. Morgások visszhangoztak mindenhonnan, megfoghatatlan hörgések, hurrogások és szörcsögések. Hirtelen tűzlabdák jelentek meg, nagy vörös, tűzben égő golyók melyek Romero felé repültek. Gyorsan kellett cselekednie.

Romero megpördült és beleeresztett egy adag sörétet egy zombi mellkasába, aki vérzivatar közepette hátrarepült. A tűzlabda közben Romero oldalába csapódott, aki zihálni kezdett, és látása vérben úszó pirosra változott. Romero megfordult – még egy lövés! –, de nem látott semmit. Ismét lövéshang és erős lihegés. Egy árnyékban bujkáló, alig látható szörny indult felé. Romero tüzelt, de nem találta el. Aztán meglátta a két hordót a robbanékony zöld trutyival bennük. A szörny pont feléjük tartott, Romero pedig a lehető legjobb időpontban robbantotta rá őket egyetlen lövéssel a bestiára, amiből így csak véres húscafatok maradtak.

Ekkor egy ajtó nyílt ki – de már a valóságban, Romero irodájában. A Programozó Ász gyors pillantást vetett válla fölött az ajtóra és folytatta játékát, miközben Carmack besétált. Carmacknak tetszett, amit barátja képernyőjén látott. Romero igazán kiváló munkaerő, pályái összetettek, változatosak és nehezen kiismerhetőek – gondolta. Ő szólaltatta meg az általa létrehozott technológiát. „Mi a helyzet?" – kérdezte Romero. Carmack kifejtette, hogy elég jól haladt a többi munkájával hogy foglalkozzon kicsit a Doom hálózati kódjával is. Ó igen, a hálózatos mód – gondolta Romero. Már januári sajtóközleményükben megemlítették, hogy a Doomban lesz többjátékos mód, melyben hús-vér játékosok küzdhetnek egymás ellen. Végül azonban a sok egyéb munka mellett ez az ötlet szinte teljesen háttérbe szorult.

Carmack megosztotta gondolatait Romeróval a hálózati kód technikai kihívásairól. „Írnom kell egy külön programot, ami az IPX-en keresztüli kommunikációt felügyeli. Ezt igazán jól megvalósítani elég komoly munka lesz" – mondta. Romero csak bólogatott. Azon merengett, milyen fantasztikus is lenne hálózatos játék. Bár már korábban is voltak programok, melyekben a játékosok egymás ellen küzdhettek egy képernyőn, például a Street Fighter II-höz hasonló verekedős játékok, nem is beszélve a mostanában befutott Mortal Kombatról. Sőt, ezeken kívül is léteztek már nagyon régóta többrésztvevős játékok, mint például a kolonizációs témát feldolgozó M.U.L.E., vagy a Star Trek által ihletett, modemen játszható NetTrek. Viszont egyiket sem lehetett a Doom többjátékos módjához hasonlítani, ami saját szemszögűnek, akciódúsnak, magával ragadónak és véresnek ígérkezett. Romerónak majd kiugrott a szíve, ha rágondolt.

Lenyomott egy billentyűt és keresztülrohant az E1M7-es szinten, a játék első epizódjának hetedik pályáján. Egy szinttel lejjebb trappolt, egyenest egy nagy terembe, ahon-

nan hosszú, felnyíló ajtó vezetett a kinti térség zöld savban úszó platformjáig. Romero elképzelte, ahogy két játékos egymást hajkurássza rakétavetőkkel, szinte látta maga előtt a szállldosó rakétákat. Istenem, ilyet senki se látott még játékban – gondolta. Persze szörnyeket ölni is élvezetes volt, de ezek személyiség nélküli, számítógép által vezérelt lények voltak. Most viszont a játékosok élő emberekkel mérhették össze tudásukat, olyan lények ellen, akik gondolkodtak, taktikáztak, vagy adott esetben ordítottak. Kinyírhatjuk egymást! „Ha ezt megcsináljuk, kib******ul ez lesz a legkirályabb játék, amit ez a kib****tt bolygó valaha is látott!" – adott hangot gondolatainak Romero. Carmack maga se mondhatta volna jobban...

Két héten belül Carmacknak sikerült kommunikációra bírni az irodájában található két számítógépet. Az egyik az ő nézetét, a másik az ellenségét mutatta. Lenyomott egy kurzorbillentyűt, és látta karakterét elfutni a másik ember szemszögéből. Elképzelte, ahogy a kis adatcsomag keresztüláramlik a hálózati kábelen és létrehozta a képernyőn látható tengerészgyalogost. A számítógépek beszélgettek egymással, Carmack pedig tudta mit jelent ez. A jobb oldali számítógépre pillantott és figyelte a most külső szemszögből látható karakterét, ahogy átfut a képernyőn. Fantasztikus világot teremtett, most pedig életre keltette.

Romero szökdécselve jött be az irodába. „Istenem! Mennyire fantasztikus!" – kiáltotta. Visszasietett a szobájába, Carmack pedig újraindította a játékot, de immár Romero csatlakozott hozzá saját gépéről. Romero figyelte, ahogy a Carmack irányította tengerészgyalogos keresztülfutott a termen. Üldözőbe vette, majd puskáját előkapva belelőtt a katonába, aki hátravetődve, velőtrázó halálsikollyal kilehelte a lelkét. „Ezt kapd ki!" – üvöltötte hisztériásan Romero.

Az irodában hamarosan mindenki egymást irtotta robbanások közepette. A helyiségeket ordítozás töltötte be, melyek nem csak a játékból, de valóságos torkokból is származtak. Az egész id egy aréna volt, melybe mindenki beletartozott. Versenyeztek egymással, futottak, menekültek, öltek. Hamarosan egy-egy elleni meccseket kezdtek vívni, számon tartva, ki hány skalpot szerzett az öldöklés során. De még ennél is több rejlett a többjátékos módban! Mivel összesen négy játékos lehetett ugyanabban a játékban egyszerre, mért ne küzdhetnék végig a pályákat közösen, egymást támogatva? Carmack azt válaszolta, ez nagyon is lehetséges. Romero nem tudta türtőztetni magát. „Azt ne mondd nekem, hogy négy játékos egymást segítve tudja irtani a szörnyeket!" Alig kapott levegőt.

Romero a szobájában járkált. Ez igazi áttörés volt, nagyobb, mint a Dangerous Dave gördülős technikája, nagyobb, mint bármi, amit eddig látott. Visszament a hallba, ahonnan már hallotta a szobákból jövő kiáltozást. Ott volt Adrian is, aki szinte rángatózott a billentyűzet fölött miközben Kevin, Carmack és Jay ellen játszott. Olyan volt, mint egy mérkőzés, mint egy bokszmeccs, de a cél nem a másik kiütése vagy hasonló kisstílű dolog volt. Meg kellett ölni az ellenfelet! Halálig tartó meccs volt. Romero hirtelen teljesen megdermedt. „Deathmatch!" (halálos mérkőzés) – nyögte ki.

A legkirályabb játék

December első hetében a Doom már nagyon közel állt a befejezéshez. A programozók lassan leszoktak arról, hogy hazamenjenek, és inkább az irodai heverőkön, a földön, székeikben, vagy éppen asztalaik alatt aludtak éjszakánként. Dave Taylor, egy ideiglenesen felbérelt segédprogramozó, folyamatos földön való alvásaival szerzett kétes hírnevet az id-nél. Mint elmondta, a hirtelen elalvásnak nem csupán egyszerű biológiai, kimerültségi okai voltak. Minél többet és akciódúsabban játszott, annál jobban elkezdett körülötte forogni a világ. Pár perc után le kellett feküdnie a földre, hogy lenyugtassa magát, és ilyenkor néha elnyomta az álom. Gyakorivá vált ilyenkor, hogy a többiek késő éjszaka körülrajzolták teste körvonalait az építkezéseknél használt „ne nyúlj hozzá" szalaggal...

A nyomás egyre nőtt, ahogy érezték, hogy a fejlesztés a végéhez közeledik. Mindenféle játékosok hívogatták az irodát, tucatjával hagyva olyan üzeneteket a rögzítőn hogy „Kész van már?!" vagy „Igyekezzetek, szarháziak!" Mások a korábban bejelentett harmadik negyedéves megjelenési dátum elmulasztásával hozakodtak elő. „Több hónappal ezelőtt ígéretes információkat osztottatok meg velünk a Doomról. Mindenkit elámítottatok, és azt mondtátok, 1993 őszén megjelenik a játék. Most az egész hisztéria a visszájára fog fordulni, és megégeti az id-t!" – volt olvasható az egyik hírportálon.

Mások sokkal megértőbben viselkedve a korai képeken alapuló dédelgetett álmaikat osztották meg „Álmomban pixelekből felépülő démonokat lövöldöztem vadászpuskámmal, amikor megszólalt az ébresztőórám. Ideje volt munkába menni. El se tudom képzelni, milyen állapotban leszek, ha a játék megjelenik." – írta egy rajongó.

Egy másik játékos egyenesen verset írt a játékról „A Doom előtti éjszaka" címen.

„A Doom előtti éjszaka
mindenhol a házamba'
gépek duruzsolnak
hálózatba kapcsolva.

Különös figyelemmel
Lettek mind belőve
Remélve hogy végre
Doomozni kezdhetnek."

Egy számítógépes magazin kiadójának sötétebb elképzelései voltak a játékkal kapcsolatban és „A szülők karácsonyi lidércnyomása" címmel jelentett meg cikket, többek közt ezzel a mondattal benne: „Amikor gyerekeink karácsonykor szerintünk éppen a legédesebb álmaikat alusszák, talán már látták a legújabb szenzációgyanús véres játékot...a Doomot."

1993. december 10-én végre elérkezett a Doom napja. Tizenhárom óra megállás nélküli hibajavítás és tesztelés után a játék demóverziója készen állt az internetes megjelenésre. David Datta, egy id-vel szimpatizáló rendszergazda a Wisconsin Egyetemen, vállalta hogy feltölti a játék shareware verzióját az általa üzemeltetett szerverre. Jó üzlet volt. Ez az egyetem is, mint a legtöbb, gyors hálózati kapcsolattal rendelkezett, így sok

felhasználót tudott egyszerre kiszolgálni. A terv az volt, hogy az id-től feltöltik a programot az egyetemi rendszerre, és innen tölthetik le a játékosok szerte a világból. Ennyit a magas terjesztési költségekről... A játékosok elvégeznek mindent az id helyett. Jay kilencedikén bejelentette a hálózat beszélgető csatornáján, hogy másnap éjféltől elérhető a Doom shareware változata.

Ahogy az éjfél közeledett, az id-nél lassan mindenki Jay számítógépe köré csoportosult. Az iroda tele volt mindenféle bábukkal és rajzokkal, amiket a játék készítésénél használtak fel. A polcon agyagmodellek csücsültek. A földön törött szék- és billentyűzetmaradványok hevertek, a sarokban a sokat megélt szemetes árválkodott. A Dave körberajzolásához felhasznált szalagok porcicákat vonzottak maguk köré. Jay készen állt a játék feltöltésére.

A Wisconsin Egyetem FTP oldala csak úgy hemzsegett a játékosoktól. Bár nem volt közvetlen kommunikációs lehetőségük, kreatívan találtak egy módszert erre. A rendszerben lehetőség volt saját fájlok megosztására, melyek nevei megjelentek a frissített megosztási listán. Lassan feltűntek a „mikor lesz már doom" és „itt várakozunk" nevű állományok. Több száz más, már nem beférő játékos egy korai chat-szobában várakozott, ahol Jay folyamatosan nyugtatgatta őket.

Végre az óra elütötte az éjfélt. Vége a várakozásnak. Jay megnyomta a gombot, hogy feltöltse a játékot az egész világ számára. Az irodában mindenki ünnepelt, de Jay csak hallgatott. Homlokát ráncolta és a billentyűzeten matatott. Volt egy kis probléma. Az egyetem FTP-je százhuszonöt embert tudott egyszerre kiszolgálni, és pontosan százhuszonöt játékos várt bent visszafojtott lélegzettel. Az id-sek sem tudtak belépni.

Jay felhívta Davidet Wisconsinban és előállt a megoldással. David növelje meg az egy időpontban beléphető felhasználók számát. Telefonkapcsolatban maradtak hogy Jay tudja a pontos időpontot, amikor végre beléphet. Hallották, ahogy a vonal túlsó végén David ügyködik, majd megköszörüli a torkát. Jay ujja a feltöltést jelentő gomb fölött nyugodott. „Oké... MOST!" – szólt David. Jay így sem tudott belépni, megelőzték a türelmetlen játékosok.

Jay belépett a játékosoktól hemzsegő chatre és közölte, hogy sajnos valamennyijüket ki kell rúgniuk az FTP-ről, különben nem tudja feltölteni a játékot. „Vagy mindenkit kirúgunk és feltöltöm a Doomot, vagy nem lesz az egészből semmi." A játékosok villámgyorsan kiléptek maguktól. Jay újra próbálkozott, és sikerült kapcsolódnia. A Doom úton volt a világ felé.

Kimerülten, de elégedetten, a csapattagok elköszöntek egymástól, és mindenki hazaindult az első kényelmes éjszakai alvásra hónapok óta. Csak Jay maradt bent, hogy megvárja, míg a játék feltöltődik. Szűk félóra múlva a játék utolsó bitje is felért az egyetemi gépre. Abban a pillanatban tízezer ember özönlötte el a szervert. Ez már túl sok volt a Wisconsin Egyetem hálózatának is, a rendszer összeomlott, David számítógépe megadta magát.

„Uramatyám – dadogta Jaynek a telefonba a rendszergazda – még sohasem láttam ilyet!"

A világon senki más se...

Jegyzetek

A MOBILOD A LEGJOBB FEGYVERED

Töltsd le a wap.djuice.hu-ról a legismertebb PC-s játékok mobilos változatát!

További játékok és részletek a wap.djuice.hu-n.
Pannon GSM nonstop információs vonal: 173
(bármely más hálózatból: +36 20 920 0200).

© 2003 Gameloft. Minden jog fenntartva. A program az Ubisoft Entertainment jogvédelme alatt áll. Rainbow Six: Raven Shield a Red Storm Entertainment Inc. hivatalos márkája az USA-ban és azon kívül is. Red Storm Entertainment Inc. az Ubisoft Entertainment csoport tagja. Splinter Cell és Sam Fisher az Ubisoft Entertainment bejegyzett márkái az USA-ban és azon kívül is. © 2003 Van Hamme – Vance / Dargaud Benelux (DARGAUD-LOMBARD S.A.)

Pannon GSM wap.djuice.hu Élj vele djuice®